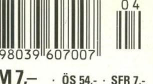
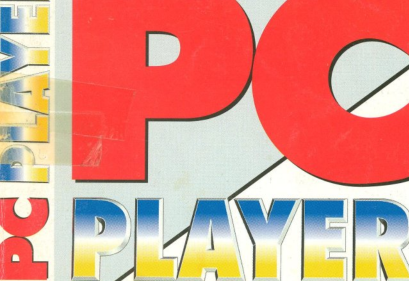
4-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E



PC PLAYER

ZURÜCK IN DIE HÖHLE

Descent II – Exklusiv: Die Macher, das Spiel

WING COMMANDER TOTAL

Alles über Wing Vier: Test, Tips, Story, Bugs

START YOUR ENGINES

F1 Grand Prix 2 – wie läuft's auf Ihrem PC?

Test: Formula One Grand Prix

SPIELE-HARDWARE-TESTS

- Intel Pentium Pro
- Wavetable-Boards

TIPS VOM ENTWICKLER

Warcraft 2 zerlegt: Alle Zaubersprüche

Exklusiv-Test: Descent II

C&C: Die Mission-CD im Netzwerk-Test ·
Duke Nukem 3D: Alle Secrets aufgedeckt ·
Musik: Selber sampeln und komponieren
Adventures: Sind sie zu leicht geworden?

Wer nicht lesen will, soll spielen.



Nur Sie können Terry Brooks' sagenumwobenes Reich der Elfen und Druiden vor Brona – dem Magier aus der Geisterwelt – retten. Fantastische 3-D-Sequenzen und märchenhafte Animationen entführen Sie in eine Welt jenseits der Zeit. Ihre einzigen Vertrauten: die Synchronstimmen von Sean Connery und Robert Redford. Falls Sie nichts für andere Welten übrig haben, blättern Sie doch ein bißchen im Schulatlas, alter Globetrotter.

SHANNARA

80%, PC Player 2/96

WIR GEHEN IN DIE TIEFE

Seit drei Jahren hat sich der Spieletest in PC Player nicht wesentlich verändert. Auf bis zu vier Seiten erläutern wir das Produkt, sagen unsere Meinung und geben eine Wertung. Dabei steckt hinter den Spielen meistens viel, viel mehr. Da ist zum einen die Frage der Hardware - Jahr für Jahr schrauben die Programmierer von Spielen die Hardware-Anforderungen herauf. Wer sich keinen neuen Pentium gekauft hat, braucht Informationen, wie gut das Spiel auf einem 486 DX/2 läuft. Oder das Hintergrundwissen: Wenn Sie kein eingefleischter Wing-Commander-Fan sind, erinnern Sie sich dann überhaupt noch, was im ersten Spiel der Serie geschah? Eine Gedächtnisauffrischung könnte nicht schaden, bevor Sie die erste CD-ROM von »Wing Vier« ins Laufwerk schieben.

Deswegen haben wir uns entschieden, in Zukunft die »heißen« Spiele nicht nur mit einem schnöden Testbericht abzufeiern, sondern Ihnen noch mehr Infos über die Produkte zu präsentieren. Das bedeutet zwar mehr Arbeit für uns, aber mehr Sicherheit für Sie. So haben wir mehrere Tage lang **Wing Commander 4** auf mehreren PCs vom kleinen 486er bis hin zum Pentium 166 installiert und ausprobiert: Wieviel RAM, wieviel Speed braucht das Weltraumabenteuer denn wirklich? **Formula One Grand Prix 2** haben wir ebenso auseinandergenommen und gleich im Verbund mit dem »Thrustmaster T2«-Steuerrad getestet. Um die Wahrheit über **Descent 2** rauszukriegen, interviewten wir die Programmierer und liefern schon jetzt die ersten Spieletips.

Diese Art der Berichterstattung wollen wir in den nächsten Monaten ausbauen und erweitern. Damit wir das in Ihrem Sinne durchführen, bitten wir um Leserpost. Schreiben Sie uns, was Sie schon immer wissen wollten, nachdem Sie einen Testbericht gelesen haben. Anders ausgedrückt: Was fehlt in PC Player? Wir werden uns darum bemühen, Ihnen in Zukunft wirklich alle Fragen rund um den Test zu beantworten. Wie Sie uns erreichen, lesen Sie auf Seite 218.

Die am meisten gestellte Frage der letzten acht Wochen war übrigens: »Wann seid Ihr denn endlich online?«. Wir arbeiten dran. Ehrlich! Voraussichtlich schon nächsten Monat können wir Ihnen mehr darüber erzählen.

In diesem Sinne einen spielerisch erfolgreichen Monat wünscht

Ihr PC-Player Team



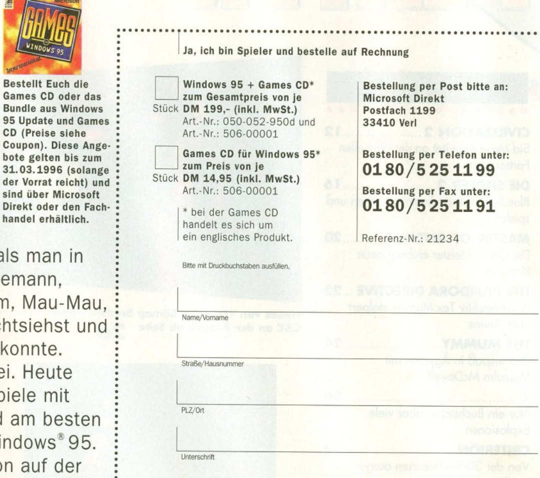




Willkommen bei Microsoft.
Auf der CeBIT, Halle 2 und 11.

Es gibt Spiele, für die mar

Windows 95 nicht braucht. Aber wen interessieren die?



Bestellt Euch die Games CD oder das Bundle aus Windows 95 Update und Games CD (Preise siehe Coupon). Diese Angebote gelten bis zum 31.03.1996 (solange der Vorrat reicht) und sind über Microsoft Direkt oder den Fachhandel erhältlich.

Ja, ich bin Spieler und bestelle auf Rechnung

☐ Stück **Windows 95 + Games CD* zum Gesamtpreis von je DM 199,- (inkl. MwSt.)**
Art.-Nr.: 050-052-950d und
Art.-Nr.: 506-00001

☐ Stück **Games CD für Windows 95* zum Preis von je DM 14,95 (inkl. MwSt.)**
Art.-Nr.: 506-00001

* bei der Games CD handelt es sich um ein englisches Produkt.

Bitte mit Druckbuchstaben ausfüllen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Unterschrift

Bestellung per Post bitte an:
Microsoft Direkt
Postfach 1199
33410 Verl

Bestellung per Telefon unter:
0180/5251199

Bestellung per Fax unter:
0180/5251191

Referenz-Nr.: 21234

Schön war die Zeit, als man in Spielen wie Bibabutzemann, Reise nach Jerusalem, Mau-Mau, Ichsehewaswasdunichtsiehst und Gummitwist glänzen konnte.

Schön, aber vorbei. Heute spielt man andere Spiele mit anderen Namen. Und am besten spielt man sie mit Windows® 95. Überzeugt Euch davon auf der Games CD für Windows 95.

Sie enthält Auto-Demos von Rebel Assault, The Dig, Earthworm Jim und 9 weiteren Spielen. Noch spannender:

Es sind insgesamt 23 Titel drauf, die man in echt spielen kann. Unter anderem Battle Beast, Beavis and Butthead in Virtual Stupidity, Fury 3, Havoc, The Hive.

Noch nie habt Ihr so schnell, so präzise, so laut, so gut gespielt. Nehmt das Tuch vor den Augen weg.

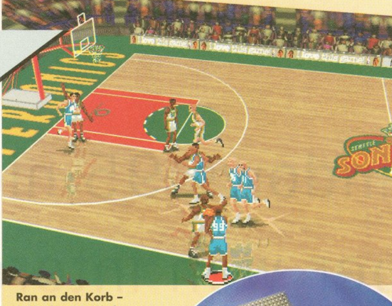
Mehr Infos unter http://www.microsoft.de und The Microsoft Network.



Windows 95 löst eine der letzten MS-DOS-Domänen ab: Es wird die Spiele-Plattform der Zukunft. Denn die Windows 95-Technologien setzen neue Maßstäbe in bezug auf Geschwindigkeit, Grafikausgabe und Soundeffekte.



PC PLAYER



Ran an den Korb – NBA Live 96 wird dreidimensional ab Seite **108**

Im Spieletest: Intels neuer Prozessor Pentium Pro ab Seite **172**



Neues von »Z« – Die Bitmap Brothes wollen C&C an den Kragen ab Seite **26**



Direkt von den Programmierern: Heiße Tips zu Warcraft 2 ab Seite **194**

4·96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER plus CD-ROM

aktuell

software

hardware

Exklusiver Test von Descent 2 ab Seite **90**

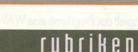
Unser großer Wing-Commander-Sonderteil beginnt auf Seite **45**

Gentlemen, start your engines: Formula One Grand Prix 2 ab Seite **62**

specials

spiele-test

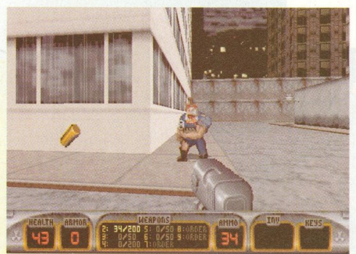
tips & tricks



rubriken

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 4/96

ACTION A LA CARTE



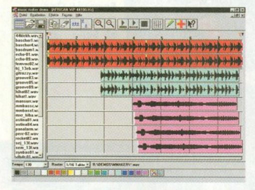
Die id-Software-Bastler bekommen Konkurrenz: »3D Realms« arbeitet seit geraumer Zeit an einem 3D-Action-Shooter. Auf der CD dieser Ausgabe finden Sie die offizielle Shareware-Version des Spiels.

Mit dieser Ausgabe der CD erhalten Sie nicht nur die spielbare 6-Level-Shareware-Version von »Duke Nukem 3D«. Musiker kommen diesmal auch zum Zug. Sie finden auf der CD einen Demo-Version des »Music Makers«, sowie Hörproben der in dieser Ausgabe getesteten General-MIDI-Karten.

In dieser Ausgabe finden Sie nicht nur den Test des »Musizieren-für-Einsteiger«-Programms »Music Maker«. Die CD enthält außerdem ein Video, in dem wir das Programm vorstellen. Die Redakteure Stangl und Fisch klären sich dort gegenseitig über die Höhen und Tiefen des Musizierens auf. Auf der CD ist das komplette Musikstück gespeichert, dessen Entstehung im Video zu sehen ist. Weiterhin enthält die CD eine Demonstrationsversion des Music Makers. Alles drei finden Sie in unserem Windows-Magazin, wobei Sie den Music Maker auch direkt vom Windows-AUTORUN-Menü der CD aus aufrufen können. Das Musikstück entstand übrigens aus Samples einer speziellen Rock-CD, die es ebenfalls für dieses Programm gibt.

Ohren auf

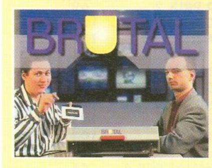
Können Sie sich einen geschriebenen Text anhören? Wir auch nicht! Deshalb haben wir in dieser Ausgabe nicht nur viele schöne Demos auf der CD, sondern auch Hörproben der in dieser Ausgabe vorgestellten General-MIDI-Soundkarten. Die können Sie sich in jedem normalen CD-Player anhören, oder komfortabler mit unserem »Audioplayer«. Das Windows-Programm starten Sie am besten vom AUTORUN-Programm aus. Wenn Sie die


Musizieren leicht gemacht: Mit dem Music Maker können Sie Musik ganz einfach zusammenstellen. Wie das geht, sehen Sie außerdem in unserem Video.

oberen drei Symbole anklicken, spielt Ihr CD-ROM-Laufwerk die entsprechenden Audio-Tracks. Außerdem stellt das Programm einen Erklärungstext dar. Mit »OPL3« spielt das Programm eine WAV-Datei ab, die den guten alten Adlib-Chip erklingen läßt. Per »MIDI« können Sie sich anhören, wie Ihre eigene Soundkarte unseren Testsong wiedergibt. Die MIDI-Datei für den Song finden Sie als MIDI1.MID in \AUDIOPLY\DATA.

Falls Sie nichts hören, ist vermutlich der Audio-Ausgang Ihres CD-ROM-Laufwerks nicht mit der Soundkarte verbunden. Zur Not tut es auch der Kopfhörerausgang an der Frontblende des Laufwerks. (hf)

BRUTAL



Das Journalistenteam Schneider und Lenhardt hält zusammen wie Pech und Schwefel. In dieser Ausgabe der Multimedia-Leserbriefe sehen Sie eine exklusive Folge der Reportage-Serie »Brutal«.

ANSPIELTIPS DER REDAKTION

Nico Ernst:
Ist zwar kein Spiel, bringt aber trotzdem Spaß: Mit dem Music Maker können Sie ganz einfach eigene Musikstücke zusammenbasteln.

Henrik Fisch:
Nicht spielbar, haut mich aber trotzdem vom Hocker: Die selbstablaufende Demo von Into the Shadows zeigt flüssige 3D-Animationen, wie ich sie noch nie gesehen habe.

Jörg Langer:
Wer auf Strategie mit einer gehörigen Portion Echtzeit steht, sollte die Command & Conquer-Demo starten. Nicht ohne Grund hat das Spiel bei uns Höchstwertungen bekommen.

Heinrich Lenhardt:
Langsam aber sicher kommen Sie, die Action-Spiele von den Konsolen: Earthworm Jim war schon auf dem Super Nintendo und dem Mega Drive Klasse. Auf dem PC unbedingt antesten.

Boris Schneider:
Normalerweise ist Skat mit dem Computer eher langweilig. Wenn aber Grafiken von Katzenliebhaber Uli Stein mit dabei sind, wird das Ganze urkomisch. Auch Nicht-Skatklopper sollten mal in Skat 2095 reinschauen.

Florian Stangl:
Ganz klar: Duke Nukem 3D ist meins. Wer den Test der letzten Ausgabe gelesen hat, kann sich mit der Version auf dieser CD von meinem Urteil überzeugen. Her damit!

Monika Stoschek: Das könnte richtig interessant werden: Normality Inc. hat das Zeug zu einem innovativen Adventure. Grafisch ist es jetzt schon sehenswert. Reinschauen und staunen.

Weitere Demos auf dem CD-ROM:
Chrono Master
Hard Ball 5
Manic Karts
Pinball 95: Full Tilt
Rise of the Robots 2
Space Bucks
Skat 2095 mit Uli Stein
Teamchef
Toshinden

So starten Sie das ROM

Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Heftmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. So können Sie »PC Player plus«-CDs sicher und schön archivieren.

Preview: »Civilization 2«

ZIVILISERTE BARBAREI

Mit »Civilization« schuf Sid Meier 1991 das wohl beliebteste Computer-Strategiespiel. Nach zwei Varianten erscheint in Kürze der offizielle Nachfolger.



Civilization 2 präsentiert sich im modernen, zoomenden Isometrie-Look.

Es ist schon ein Kreuz mit unserer Zivilisation: Da steht man an der Spitze einer jahrtausendelangen Entwicklung, verfügt über eine breitgefächerte Bildung und hochtechnisierte Luxusgüter – aber noch nicht mal der eigene PC macht das, was man ihm sagt. Die Zeitung wird grundsätzlich zu spät ausgetragen, im morgendlichen Stau kommen auch antischlupfgeregelte Ego-Extensionen mit Silberstern nicht voran, und mittags wird die persönliche Lebenszeit durch hastige Zufuhr mikrowellenerhitzter Fertignahrung verkürzt. Abends steht der moderne Mensch vor der Wahl, entweder die heimische Freizeitindustrie mit Phantasiepreisen zu subventionieren oder sich der Berieselung durch intellekt-fördernde Fernsehsendungen á la »Gottschalks Hausparty« hinzugeben. Die Frage drängt sich auf, ob da nicht irgendetwas schiefgelaufen sein könnte. Hätten unsere Vorfahren erst gar nicht die Bäume verlassen sollen?

Die neue Stadtansicht ist deutlich schöner als die alte.

Sid Meiers »Civilization« erwies sich in diesem Zusammenhang bei seinem Erscheinen 1991 als Opium fürs Computervolk: Nicht etwa nur eine läppische Stadt oder eine angriffslustige Armee wurde vom Spieler kontrolliert – ein ganzes Volk war der eigenen Herrscherwillkür mit Haut und Haaren ausgeliefert. Viele Strategen konnten gar nicht glauben, wieviel in dem Programm steckte: Aufbau und Managment von Städten, Erforschen von Kontinenten, allerlei Entdeckungen und Erfindungen, Diplomatie und Spionage, Einsatz verschiedenster Kampfeinheiten und sogar Konstruktion eines Raumschiffs. Die Zivilisations-Simulation erwies sich als so erfolgreich, daß neben einer grafisch verschönerten Windows-Version und dem verwandten »Colonization« vor kurzem mit »CivNet« eine Neuauflage erschien, welche den lange vermißten Mehrspieler-Modus nachlieferte. Kein Vierteljahr später wartet Microprose nun mit einer dicken Überraschung auf: Der echte Nachfolger »Civilization 2« soll in Kürze in den Regalen stehen.

Alle Kampfeinheiten im Überblick – man beachte die vielen Infanterie-Einheiten.

Des Kaisers neue Kleider

Zeigten die bisherigen Civi-Versionen die Weltkarte schlicht zweidimensional, wird nun eine isometrische Vogelperspektive verwendet. Die plastischen Einheitengrafiken sehen deutlich schöner aus. Wer sich über den kleinen grünen Balken wundert, der über jeder Kampfeinheit schwebt, hat auch schon eine wesentliche inhaltliche Änderung entdeckt: Die Figuren verfügen jetzt über Hitpoints, sind also nicht mehr beim ersten Treffer vernichtet. War es beim alten Civilization keine Seltenheit, daß Schlachtschiffe von gut verschanzten Speerträgern vernichtet wurden, ist dies nun sehr unwahrscheinlich geworden: Jeder Kampf besteht aus mehreren »Salven«, die in Abhängigkeit von den Angriffs- und Verteidigungswerten einige Hitpoints Schaden anrichten. Selbst wenn eine wesent-

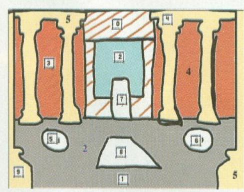


Im höchsten Zoom-Modus kommen die Panzer und Kanonen richtig zur Geltung.

lich schwächere Truppe ab und zu einen Zufallstreffer landet, wird sie damit kaum den Kampf gewinnen – es sei denn, der überlegene Gegner wäre schon schwer angeschlagen. Verwundete heilen mit der Zeit wieder, so daß man bei vorsichtigem Einsatz ein »Verheizen« der eigenen Armee recht gut verhindern kann. Die meisten aus Civilization bekannten Kampfwerte haben sich geändert. Eine Legion ist nun beispielsweise effektiver, als eine Streitwagen-Abteilung.

LKWs und Ingenieure

Es gibt neue Forschungsstufen, Stadtausbauten und vor allem Kampfeinheiten. Bei der Infanterie hat man es unter anderem mit Pikanieren, Fanatikern, Marines und Fallschirmjägern zu tun, die Kavallerie wartet mit Elefanten und Dragonern auf, durch die Lüfte sausen Hubschrauber sowie Stealth Bomber, und die Meere werden von AEGIS-Kreuzern unsicher gemacht. Konnte man beim alten Civi antike Legionen bis ins Jahr 2000 behalten, veralten beim Nachfolger die Truppentypen mit der Zeit. Siedler muß man irgendwann durch Ingenieure ersetzen und Karawanen durch LKW-Transporte. Viele Einheiten verfügen über Spezialfähigkeiten, so behandeln Gebirgsjäger jedes Terrain als Straße und kommen entsprechend schnell voran. Etwa 20 neue Entwicklungsstufen sorgen für Vielfalt bei der Forschung: Mit »Raketentechnik« darf man z.B. Marschflugkörper konstruieren. Zu den schon bekannten Völkern stoßen neue Kontrahenten wie die Karthager oder Kelten, die diplomatischen Möglichkeiten wurden verfeinert. Außerdem wählt man zwischen vier Städtebau-Stilen, die Siedlungsgrafiken verändern sich im Laufe der Jahrhunderte. Auch bei den Weltwundern hat sich einiges getan – ob Sie nun die Freiheitsstatue oder den Eiffelturm in Ihre Hauptstadt stellen, werden Sie mit entsprechenden positiven Auswirkungen belohnt. Man erfährt nun, wenn eine andere Nation mit dem Bau eines Weltwunders beginnt oder das Vorhaben abändert – dies wird alle freuen, die bislang nach 99 Runden Bauzeit an den Pyramiden erfahren mußten, daß ein anderes Volk mal wieder etwas schneller war.



Work in Progress: Um die Einrichtung des Thronraums austesten zu können, wurde diese Skizze eingebaut.

Viele Verbesserungen

Kaum zu glauben, aber wahr: Civilization 2 erlaubt nicht nur das Anpassen der Forschungs-, Steuer- und Luxusrate per komfortablem Mausklick, sondern zeigt im selben Fenster an, ob dabei das finanzielle Polster nicht gesprengt wird. Viele der Mehrspieler-Optionen aus CivNet werden vermutlich übernommen, außerdem liegt ein Karteneditor bei. Wurde in unserem CivNet-Testbericht von Ausgabe 02/96 noch das Fehlen vorgefertigter Szenarien bemängelt, soll dies nun fester Bestandteil von Civilization 2 sein. Die Spieler können zur Zeit Alexander des Großen, des Römischen Reiches oder des Zweiten Weltkriegs beginnen. Auch eine Schnellstart-Option ist geplant – um Zeit zu sparen, fängt man gleich mit einer bereits ausgebauten Stadt und mehreren Kampftruppen an.

Wechselt man beim Produzieren einer Kampfeinheit plötzlich zu einem Stadtausbau oder Weltwunder, gehen 50 Prozent der angesparten Ressourcen verloren – Stadtmauern lassen sich also nicht mehr so leicht zu Rittern umdeklarieren. Jede Stadt hat Überschuß- und Bedarfsgüter; liefert man tatsächlich Silber an eine Stadt, die diesen Rohstoff benötigt, ist der Gewinn entsprechend groß. Außerdem lassen sich per Karawanen ständige Nahrungsmitteltransporte zu unterversorgten Siedlungen einrichten. Eine völlig neue Staatsform ist mit dem Fundamentalismus hinzugekommen: Gottesstaaten haben keinerlei Probleme mit aufsässigen Bürgern sowie diverse andere Vorteile – allerdings beträgt dafür ihr Ausstoß an Forschungs-Glühbirnen nur die Hälfte des Üblichen.

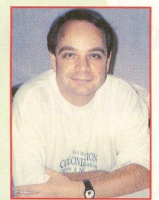
Zu Beginn einer Partie darf man einstellen, wie aggressiv sich die immer wieder auftauchenden Barbaren verhalten. Die Palette reicht von passiven Grüppchen bis hin zu brandschatzenden Horden, die nur von großen Armeen oder gut befestigten Städten aufgehalten werden. Die Zahl der Spezialressourcen hat sich deutlich erhöht – man findet nun auch Gewürze, Büffel, Wale oder Bananen. Wem Civilization zu einfach war, dürfte sich über den extra-kniffligen Schwierigkeitsgrad »Gottheit« freuen. Einige einstellbare Parameter runden das Angebot ab, so kann man die Kartengröße innerhalb gewisser Grenzen frei wählen, das alte Kampfsystem verwenden oder kurzerhand die Welt zur Scheibe machen. (la)

DREI FRAGEN AN SID MEIER

Am 7. Februar führten wir ein kurzes Telefon-Interview mit Sid-Meier, der mit der Fertigstellung von Civilization 2 beschäftigt ist.

PC PLAYER: Was machst Du jetzt gerade – abgesehen davon, daß Du mit mir telefonierst?

SID MEIER: Wir sind gerade in der letzten Testphase; es müssen auch noch einige Grafiken in das Programm, vor allem bei den Herrscher-Portraits. Außerdem arbeiten wir an den Szenarios und der Quickstart-Option. Wir sind übrigens nicht ganz sicher, ob auch der Spieler eigene Szenarios erstellen können wird – ich weiß nicht, ob wir unsere Tools auf die Öffentlichkeit loslassen sollen... Ich persönlich spiele gerade das Spiel, um die K.I. und einige andere Dinge zu überprüfen, und um Fehler zu finden.


Kultprogrammierer Sid Meier garantiert für die Qualität von Civilization 2.

PC PLAYER: Welches Problem schwirrt Dir zur Zeit im Kopf herum?

SID MEIER: Wir achten vor allem auf die Dinge, die wir verändert haben, also die neuen Einheiten und das Kampfsystem. Ich überlege gerade, ob wir die Wissenschaftler nicht aufwerten sollen: Im alten Civilization haben sie je zwei Glühbirnen produziert, aber wir haben gemerkt, daß das kaum jemand genutzt hat. Wir haben nun den Ausstoß auf drei Glühbirnen erhöht und testen gerade, wie sich das auf die Spielbalance auswirkt.

PC PLAYER: Warum sollen sich die Leute Civilization 2 kaufen?

SID MEIER: Ich denke, die Grafik ist ein wichtiges Argument. Viele Leute haben am Ur-Civilization die Low-Res-Grafik bemängelt, die natürlich nicht mehr zeitgemäß ist. Außerdem gibt es neue Technologien, neue Einheiten. Das Diplomatie-System wurde verbessert, man kann jetzt mit anderen Reichen Verträge schließen, und sie ziehen dann z.B. tatsächlich ihre Truppen ab. Wir haben die alten Tugenden übernommen und noch verbessert – wenn Dir das alte Civilization Spaß gemacht hat, wird es auch das neue tun.

FACTS ZU CIVILIZATION 2

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** rundenbasiertes Strategiespiel
- **Termin:** März/April '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Der Nachfolger des Strategieklassikers Civilization zeigt sich im Isometrie-Look und enthält zahlreiche neue Kampfeinheiten, Forschungsstufen sowie Spielregeln.

Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

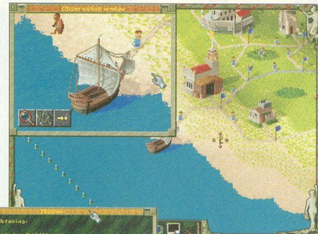
- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch



Preview: »Die Siedler 2«

ICH KAM, SAH UND SIEDELTE

Der Monat der Nachfolger-Previews: Zu seinen hierzulande innig geliebten »Siedlern« hat Blue Byte den völlig überarbeiteten zweiten Teil in der Mache.



Die Lupenfunktion zeigt ein Schiff sowie einen afrikanischen Konkurrenzsiedler.

Bekannt geworden ist die deutsche Softwareschmiede Blue Byte durch die »Battle Isle«-Serie. Daß man auch weniger kriegerische Kost erfolgreich verkaufen kann, bewiesen die Mühlheimer 1994 mit einem niedlich verpackten Wirtschafts-Strategiespiel: »Die Siedler« hatten die Aufgabe, immer größere Gebiete mit Häuschen, Straßen und Bergwerken zu überziehen. Zwei Jahre später segelt nun der Nachfolger heran – und das im wörtlichen Sinne: Ein römisches Handelsschiff gerät in einen schweren Sturm und zerschellt vor der Küste eines unbekannten Kontinents. Und was tut ein echter Römer, nachdem er sich das Salzwasser aus den Augen gespült hat? Er fängt fleißig an, die Terra Nova zu besiedeln. Keine Angst, trotz des lateinischen Untertitels »Veni, vidi, vici« will »Die Siedler 2« alles andere als eine historisch korrekte Simulation sein – der Römer-Flair macht sich in erster Linie beim Aussehen der Gebäude bemerkbar. Die Siedler selbst wuseln wieder im beliebten, pixeligen Knuddel-Look über den Bildschirm.



In jeder Mission gilt es, feste Aufgaben zu erfüllen.

Drei Konkurrenten

Die kleinen Römerchen sind keinesfalls allein auf weiter Flur – drei andere Völker gehen ihren eigenen Siedlungsprojekten nach: Ägypter, Afrikaner und Asiaten. Die Siedler jeder Partei unterscheiden sich grafisch voneinander, auch die Bauten haben jeweils einen eigenen Stil. Während man auf Zufallskarten jedes der vier Völker spielen kann, ist die mitgelieferte Kampagne voll auf die Römer ausgerichtet. In zehn Kapiteln folgt man der vorgegebenen Handlung, die durch immer kniffligere Levels führt. Jedes Kapitel ist in mehrere Missionen unterteilt, zu denen es genaue Aufgaben gibt. Ein Zeitlimit hat man dabei nicht – sofern Sie nicht von anderen Siedlern ins Meer zurückgeworfen werden, können Sie beliebig lange an einer Mission tüfteln. Das Militär wurde aufgewertet, so gibt es nun weitblickende Beobachtungstürme, stationäre Katapulte und sechs verschiedene Truppentypen. Die kann aber nur einsetzen, wer seine Wirtschaft in den Griff bekommt: Soldaten benötigen Waffen, Katapulte die Munition in Form von Steinen. Natürlich gibt es viele neue Gebäude, erstmals darf man auch Schiffe einsetzen.



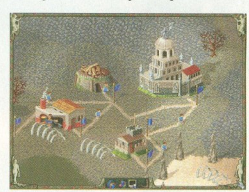
Die Siedler wuseln wieder über die Bildschirme – dieses Mal mit etwas größerer Betonung des Militärs.

Bessere Bedienung, schönere Grafik

Im Vordergrund steht aber immer noch klar die Logistik. Die neue Einheit »Packesel« kann komfortablerweise mehrere Vorratstypen auf einmal befördern, im Gegensatz zu den normalen Trägern, die sonst alle Güter verschieben. An der Bedienung wird zur Zeit noch kräftig gefeilt – dem Spieler soll das Straßenanlegen und Häuslebauen möglichst einfach gemacht werden. Unterstützt wird man von einer Online-Hilfe, nützlichen Meldungen und einer schon aus Teil 1 bekannten Anzeige der möglichen Bauplätze.

Die grafische Gestaltung wurde kräftig aufpoliert. In allen gängigen Super-VGA-Auflösungen sieht man detaillierte Bauwerke, das Terrain wirkt durch Goraud-Shading plastisch und den Siedlern haben die Designer zahlreiche Kunststückchen á la »Command & Conquer« verpaßt. Hat ein Arbeiter nichts zu tun, hält er ein Nickerchen, macht Kniebeugen oder kratzt sich verstohlen an der Nase. Dank einer Nahansicht kann man die verschiedenen Aktivitäten im Detail verfolgen; Holzfäller hacken Bäume um und schleppen die Stämme zum nächsten Sägewerk, Geologen graben nach Bodenschätzen, Jäger schießen mit Pfeil und Bogen auf Karnickel und Rotwild. Aus Schornsteinen treten dichte Rauchfahnen aus, Bäume wiegen sich im virtuellen Wind.

Ein Leichtgewicht ist Siedler 2 trotzdem nicht: Eine Vielzahl von Vorräten muß richtig verteilt werden, schon ein unscheinbarer Fehler kann weitreichende Folgen haben (»Wie, ohne Holz kann ich nichts mehr bauen? Auch keine Holzfällerhütte...?«). Angesprochen sind also vor allem Spieler, die am Aufbau eines funktionierenden Mikrokosmos interessiert sind. Wer nicht alleine gegen den Computer antreten möchte, darf per Splitscreen einen menschlichen Gegner an die Wand siedeln. Ob eine Nullmodem-Option mitgeliefert wird, ist noch nicht klar; die Netzwerk-Unterstützung wird erst nachträglich fertig werden. **(la)**



Etwa sechs unterschiedliche Kartentypen soll es geben; hier sehen Sie eine Höhlenwelt.

FACTS ZU SIEDLER 2

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Genre:** Strategisches Wirtschaftsspiel
- **Termin:** April '96
- **ca.-Preis:** DM 110,-
- **Besonderheiten:** Die Siedler setzen sich in rund 50 Missionen gegen drei andere Völker durch, jagen Wildtiere und wirken in der Nahansicht gleich doppelt so putzig.

Der schnelle s/w-Drucker:

bis zu 5 gestochen scharfe Seiten pro Minute mit dem optionalen High-Capacity-Schwarzdruckkopf.

Der scharfe Farbdrucker:

mit brillanten 720 x 360 dpi Auflösung, vorbildlichem Handling, perfektem Tinten-Management und serienmäßigem Vierfarbdruckkopf.

Farb- und s/w-Drucker in einem: der neue BJC-4100. Der UniversalPrinter von Canon.

3 Jahre Garantie

Canon Inc.

679,– DM unverb. Preisempfehlung der Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A 10, 47807 Krefeld. Infos und Musterausdrucke unter (0 21 51) 34 95 66.



PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Abuse (dt.)	69,99 *	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99 *	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Batman Forever	**89,99 ***	
Battle in Time	79,99 *	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99 *	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Braindead 13 (dt.)	69,99	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster	79,99 *	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	**29,99 ***	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Corpse Killer	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99 *	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	89,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	**79,99 ***	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim 1 (Win 95, dt.)	69,99	
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99 *	
Ecco the Dolphin	59,99 *	
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *	
ESPN Extreme Games	59,99 *	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Front Page Sports: Football 96	**69,99**	
Gabriel Knight 2	79,99	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	**99,99 ***	
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hugo	69,99	69,95
Imperium Romanum (dt.)	89,99	
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif	69,99	
Mag! (dt.)	79,99 *	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Maximum Surge	79,99 *	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	**89,99 ***	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA European Tour	89,99 *	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99 *	89,99
Prince of Persia Collection	49,99	
Project Paradise	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Radix – Beyond the Void	59,99	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ridge Racer	59,99 *	
Ripper (dt.)	79,99 *	
Rise 2: The Resurrection	89,99 *	
Robot City	89,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	**89,99 ***	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Sensible Golf	69,99 *	69,99
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers (dt.)	79,99	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep (dt.)	85,00	
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *	
Teamchef (dt.)	89,99 *	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99	
Terminator: Future Shock	79,99 *	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
Thexder	59,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89,99	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	**99,99 ***	

PC-Spiele	CD	Disk
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	**79,99 ***	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon	69,95	
Virtual Snooker	79,99 *	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
War College (UMS 3, dt.)	79,99 *	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	**99,99 ***	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	
Zork Nemesis	79,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest + Dune 1	19,99	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Air Power	**19,99**	
Aliens	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99 *	
Battle Bugs	19,99 *	19,95
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Elite Plus	19,95	
Ecstatica	39,99	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1	19,99 *	
Goblins 3	19,99	
Hell (dt.)	29,95	
Hexen AKTIONSPREIS	**49,99**	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lemmings für Windows	29,99	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
X-Mas Lemmings		19,99
Living Ball	39,99	
Lode Runner (dt.)	19,99	
Lollypop (dt.)	19,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape	29,99	
Nascar Racing	**29,99 ***	
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	
Novastorm	39,99	
Oldtimer (dt.)	29,95	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Prisoner of Ice (dt.)	59,99	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim	**19,99 ***	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Quest 4	19,99	
Space Quest 5	19,99 *	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	29,99 *	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 Classic Compilation	29,95	
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	**19,99**	
WarCraft: Orks & Humans (engl.)	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
MTV Unplugged	49,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	**89,99 ***	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM 6fach-Speed, IDE	**299,99**
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	49,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	**35,00**
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	**109,99**
MS Sidewinder Joystick incl. Fury 3	149,99
Thrustmaster XL Action Controller	59,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	559,95
FIFA Soccer 96	89,99
Johnny Bazookatone	79,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Panzer General *	**89,99**
Thunderhawk 2	89,99
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack *	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack *	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Cronicles *		8 Karten	engl.	3,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Kniephof- straße
Friedrichs- ruher Str.
Berg- straße
Bismarckstraße

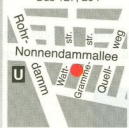


Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





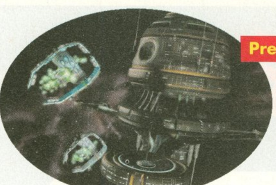
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Preview: »Master of Orion 2«

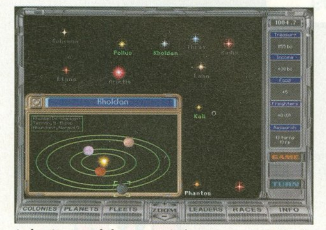
SCHLACHT UM ANTARES

Der Nachfolger zum ergrauten Anführer der Weltraum-Strategiespiele befindet sich im Landeanflug: Zeigen Sie es den rachedurstigen Aliens von Orion!

Simtex Software hat sich vor zwei Jahren mit »Master of Orion« einen Namen gemacht: Grafisch nicht sonderlich aufwendig, glänzte ihr Science-fiction-Spiel mit beinharter Strategie, taktischen Weltraumschlachten und viel Forschung. Bemerkenswert waren vor allem die Computergegner, die täuschend echt menschliche Kontrahenten simulierten. Mit der sinngemäßen Meldung »Unsere Botschafter sprachen von Frieden, während unsere Generäle den Krieg vorbereiteten!« wurde so mancher Spieler auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Andererseits meckerten Verbündete beleidigt, wenn eine versprochene Hilfeleistung zu lange auf sich warten ließ. Der nächste Simtex-Titel, »Master of Magic«, hatte zwar ungeheuer viele Truppentypen und Zaubersprüche zu bieten, unterforderte jedoch Profis.

Im Weltraum hört dich jeder schreien!

Nun ist die Softwareschmiede gerade dabei, den Nachfolger ihres großen Erfolges zu vollenden: »Master of Orion 2: Battle for Antares« erweitert das Konzept mit zahlreichen Neuerungen.



Jeder Stern auf der strategischen Karte steht für ein Sonnensystem, von dem es eine Nahansicht gibt.



Die Planetenbildschirm zeigt alle Gebäude, Bewohner und Truppen auf einen Blick.

Die taktischen Kämpfe sind umfangreicher und detaillierter geworden.

Die wesentlichste Änderung ist der von allen Fans vermißte Mehrspieler-Modus: Bis zu acht Weltall-Rabauken treten per Netzwerk, Modem oder abwechselnd an einem Computer gegeneinander an. Um die Aufbauphase abzukürzen, darf man sich am Anfang für eine von drei Entwicklungsstufen entscheiden: Möchten Sie mit einer Zivilisation ohne Raumfahrt beginnen, oder schon mit mehreren Planeten starten? Wie schon beim Vorgänger sucht man sich danach eine von mehreren Spezies aus, die alle verschiedene Fähigkeiten haben. Wer ein eigenes Volk erschaffen möchte, darf aus einer Vielzahl von Vor- und Nachteilen bzw. Spezialfähigkeiten wählen. Spielt man z.B. freiwillig mit einem »unkreativen« Volk, bleiben mehr Punkte für positive Faktoren wie Spionagevorteile oder »reicher Heimatplanet« übrig. Auf diese Weise können Sie ebenso eine friedliebende Forscherrasse basteln, wie auch ein unbegabtes, aber vernichtungseffizientes Aggressorenvolk.

Master of Orion 2 ist wiederum in Runden eingeteilt, innerhalb derer man beliebig die verschiedenen Befehlsbildschirme nutzt: Auf der strategischen Karte werden Flotten bewegt, was zu taktischen Kämpfen führen kann. Der Planetenbildschirm erlaubt die Einteilung der Bevölkerung in drei verschiedene Berufsgruppen und zeigt außerdem eine Nahansicht der jeweiligen Kolonie. Schiffe lassen sich mit den bereits erforschten Waffen und Schilden ausrüsten, andere Errungenschaften verbessern die Produktions- oder Bevölkerungskapazität ganzer Planeten. Im Diplomatiemenü schmiedet man Allianzen und tauscht Forschungsgüter aus, andere Menüs bieten Statistiken oder ein Nachschlagewerk.

Komplex, komplexer, Master of Orion 2

Schon der Vorgänger war sehr detailliert und herausfordernd – im Vergleich zum zweiten Teil wirkt er aber wie die Mittagspausenbeschäftigung eines Grundschülers. Praktisch sämtliche Spielelemente wurden erweitert, neue hinzugefügt. So gibt es nun die schon aus Master of Magic bekannten Helden, die mit ihren Kenntnissen entweder Flotten oder Planeten unterstützen. Bei der Produktion von planetaren Bauten sowie Raumschiffen kann man nun mehrere Vorhaben auf einmal anordnen, die dann sukzessive abgearbeitet werden. War man bei Teil 1 auf sechs verschiedene Schiffsmodelle beschränkt, sind es nun über 30 - jeder Planet kann theoretisch seine eigene Variante konstruieren. Alle Sterne auf der strategischen Karte stehen für eigene Sonnensysteme, von denen auf Mausklick hin eine Nahansicht erscheint. Die Schiffsbesatzungen gewinnen durch Kämpfe oder Training an Erfahrung und werden so im Laufe des Spiels immer effektiver. Bei allen Details bleibt das Spiel trotzdem gut zu bedienen. So kann man z.B. vom Flottenmenü zu einer bestimmten Kolonie springen oder schickt ein Siedlungsschiff direkt von einer Planeten-Liste zu seinem Ziel. **(la)**

FACTS ZU MASTER OF ORION 2

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** Strategiespiel mit taktischen Kämpfen
- **Termin:** April '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Aufbau eines Sternenreichs inklusive Forschung, Schiffsdesign, Anführern, Diplomatie und Raumschlachten.

Vorsicht! Tex Murphy ist wieder da!

Preview: The Pandora Directive

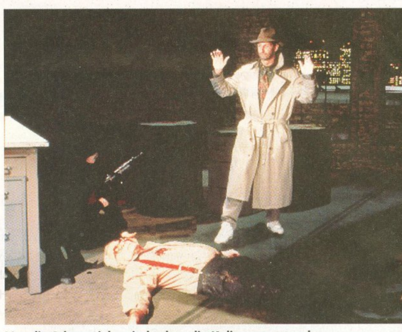
DIREKTIVE FÜR DEN

Tex Murphy tolpatscht wieder: Die Mischung aus Inspektor Closeau, Colombo und Humphrey Bogart jagt diesmal einem Alien hinterher.

Dunkelste Nacht umgibt die Straßen von San Francisco, A.D. 2043. Privatdetektiv Tex Murphy will nach all der Aufregung bei »Under a Killing Moon« (inklusive Explosion einer Raumstation) etwas kürzer treten und bearbeitet einfachere Fälle. So will er beispielsweise den vermißten Gordon Fitzpatrick aufspüren. Das sollte Tex ein paar Tage beschäftigen, ein paar Dollars einbringen und nicht allzuviel Hirnschmalz erforden. Ein einfacher Job für Tex Murphy, Privatdetektiv? Als ob das alles so simpel wäre... Access Software läßt diesmal nichts unversucht, Tex ins Unheil zu stürzen. Und während andere Firmen ein paar Schauspieler filmen und das Ganze dann »interaktiv« nennen, verbindet Access wieder Video mit 3D-Technologie und neuen Tricks um »The Pandora Directive« zum Leben zu erwecken.

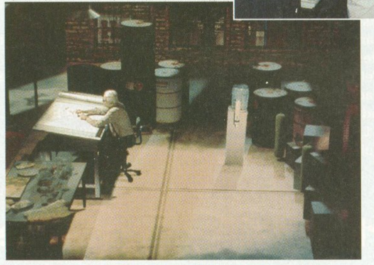
Die Geschichte beginnt in Rosswell, New Mexico, im Jahre 1947. Ein Wetterballon stürzt ab und die Regierung räumt den Blechschaden weg. Das wird zumindest behauptet. Andere sagen, es war die Landung eines UFOs, auf welche die Sezierung von Außerirdischen folgte. Etwas, was die Regierung gerne für sich behalten würde.

Knapp hundert Jahre später begibt sich Tex auf die Suche nach einer verschwundenen Person, aber die Ereignisse werden ihn ganz schön vom Kurs abbringen. Er trifft eine mysteriöse Frau, reist von San Francisco nach New Mexiko – und noch viel weiter. Denn plötzlich taucht entschlüsselter Text aus dem Alien-Raumschiff in holographischen Boxen auf – und alle Formulierungen zusammengesetzt ergeben angeblich einen Bauplan für das »Pandora Device«, dessen Funktion wirklich atemberaubend sein soll. Kein Wunder, daß neben der Regierung auch diverse Bösewichte, darunter ein abgesprungener Geheimagent, hinter Pandora her sind. Diese Jungs sind gefährlich – und Tex stolpert ihnen in den Weg. An dieser Stelle würden wir erzählen, wie das Spiel bedient wird und wie es entstanden ist – doch es ist besser, wenn die Access-Programmierer das selber tun. Dazu schlichen wir uns auf die »Launch Party«, die Ende Januar im Tribeca-Film-Center in New York (welches Robert DeNiro gehört) stattfand. Dort trieben sich unter anderem die Schauspieler herum. Chris Jones, der Vizepräsident bei Access sowie Produzent des Spiels ist, übernimmt wieder selber die Rolle von Tex Murphy. Weiterhin dabei: Barry Corbin (War Games, Ausgerechnet Alaska) als der böse Agent Jackson Cross; Kevin McCarthy (Twilight Zone) als Gordon Fitzpatrick und Tanya Roberts (Drei Engel für Charlie) als Regan Madsen. Sie wurden, wie alle anderen Schauspieler auch, vor blauen Tapeten (Blue Screens) gefilmt und in die Computergrafik einkopiert, die das San Francisco in 50 Jahren darstellen soll. Wie schon sein Vorgänger »Killing Moon« braucht »Pandora Directive« viel Platz für all diese Videosequenzen – diesmal sollen sechs CD-ROMs in der Packung liegen. Damit nicht wild zwischen den Scheiben gewechselt werden muß, hat man die Videos diesmal noch intelligenter auf die einzelnen Disks verteilt.



Nur die Schauspieler sind echt – die Kulissen entstanden wieder in einem 3D-Programm.

Am Computer sitzt Tanya Roberts und läßt sich von Chris Jones (rechts) das Spiel erklären; Kevin McCarthy schaut gebannt zu.



Durch Grafiken wie diese soll sich der Spieler auch auf einem 486 fließend bewegen können.

Bill Biggs, Technischer Manager von Access, erzählt uns über die Schwierigkeitsgrade: Es gibt zwei verschiedene und im ersten werden praktisch alle Puzzles ausgelassen. Dafür soll es einiges an Actionszenen in der 3D-Welt geben. Der zweite Level enthält dann jede Menge zu lösender Aufgaben und damit auch mehr Räume und Szenen. Wer sich durch das Spiel »denkt«, statt schlägt und schießt, erhält auch mehr Punkte.

Bill berichtet auch von der technischen Seite des Spiels: »Euch sind sicher die besseren Farben aufgefallen, obwohl wir weiterhin mit SVGA und nur 256 Farben arbeiten. Wir haben eine neue, recht bunte Farbpalette entwickelt, die auch die Hautfarben gut differenziert. Bei höheren Farbtiefen hätten wir echte technische Probleme und könnten wohl auch nicht auf einem 486 spielbar bleiben. So ist auch bei 66 MHz die Bewegung recht ruckelfrei und sanft.«

Weiterhin beschreibt Bill, daß auch diesmal der Spieler alles mit den Augen von Tex Murphy als 3D-Grafik sieht. »Mit der Ausnahme von Cutscenes IST der Spieler Tex. Wir verlassen diese Ich-Perspektive nur, wenn etwas an anderer Stelle passiert oder wir auf eine neue Szene überblenden. Die Spielwelt haben

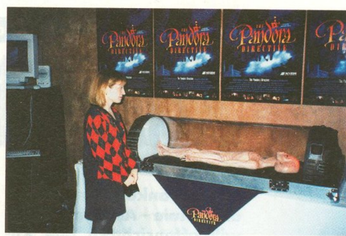
DETEKTIV

wir wieder dreidimensional aufgebaut: Wenn man unter einen Tisch sehen will, muß sich der Spieler bücken, sonst verpaßt er was. Außerdem zeigen wir in den Cutscenes, wie sich die Handlung an anderen Orten weiterentwickelt; der Spieler sollte diese auf gar keinen Fall überspringen. Wir haben alle Räume mit 3D-Software gestaltet und unsere eigenen Routinen für die Bewegungen geschrieben.
Die Bedienung ist einfach und soll sinnvoll erscheinen. Man zeigt auf Objekte und zieht sie mit der Maus an sich heran, wenn man sie nehmen will, außer sie sind zu schwer. Die Bedienung stützt sich sehr auf die »Realität«, auch wenn das, was Tex so widerfährt, alles andere als »normal« ist.«

Als wir Bill verlassen, sehen wir Chris Jones an einem Computer stehen. Er spielt eine Szene des Spiels und wird dabei von Tanya Roberts und Kevin McCarty beobachtet. Die zwei scheinen vom Resultat beeindruckt, kannten sie bisher doch nur die reinen Filmaufnahmen vor blauer Wand. Die Szene, die Chris spielt, zeigt Tex und Regan, die gerade aus einem aktiven Vulkan fliehen müssen. Überall sind Flammen, Lava verfolgt sie, Rauch behindert die Sicht... Chris am Computer sieht gar nicht entspannt aus und strengt sich sichtlich an, um den Weg aus dem Vulkan zu finden – wenn er als Produzent des Spiels schon so schwitzt, wie wird es dann erst dem Spieler ergehen? Unterdessen läuft Richie Havens mit einer Gitarre durch den Raum. Er hat die Musik für Pandora Directive geschrieben und will wohl gleich ein kleines Konzert geben.

Bill hat inzwischen noch ein paar weitere Informationen aufgetrieben. Er erzählt, daß es wieder ein Online-Hintbook geben wird, dessen Benutzung aber Punkte kostet. Es soll drei grundsätzlich verschiedene Lösungswege und insgesamt sieben Schlußszenen geben. Der Charakter von Tex spielt dabei eine wichtige Rolle. Er kann entweder als liebevoller Samariter alle Probleme seiner Mitmenschen lösen oder als typischer Film Noire-Detektiv nur seine eigene Haut zu retten versuchen. Die Entscheidung trifft der Spieler, das Programm paßt die Handlung an den Spielstil an. Für Adventure-Profis wird es mehrere Ecken mit versteckten Puzzles geben – zur Lösung des Spiels sind sie nicht notwendig, treiben aber den Punktestand in die Höhe.

Nach einem Gespräch setzt das Adventure-Denken bei uns ein: War da ein versteckter Hinweis? Soll ich ihm nachgehen? Schalten wir vom Adventure- wieder in den Party-Modus zurück und amüsieren uns ein wenig. Verabschieden wollen wir uns aber mit den denkwürdigen Worten von Tex Murphy: »Gefahr ist wie Wackelpudding – es ist immer noch Platz für eine weitere Portion«. **(Marshall M. Rosenthal/bs)**



Ein Tex-Murphy-Fan betrachtet verzückt eine der Film-Requisiten: Ach ist der niedlich...

(Marshall M. Rosenthal hat schon die ersten C-64-Spiele von Access gespielt. Er arbeitet in New York City und kann unter marshalr@pipeline.com erreicht werden).

PANDORA FACTS

- ▶ **Hersteller:** Access
- ▶ **Genre:** Action/Adventure
- ▶ **Termin:** Mai '96
- ▶ **ca.-Preis:** steht noch nicht fest
- ▶ **Besonderheiten:** Fortsetzung zu »Under a Killing Moon«, Adventure in 3D, sechs CD-ROMs

Preview: »Mummy – Tomb of the Pharao«

Schmeiss die Mummy aus der Gruft

Nach Frankenstein kommt die Mumie – Amazing Media will offensichtlich alle Klischees des Horror-Genres in Adventure-Spiele verpacken. Na dann los zum Gruseln auf ägyptisch!

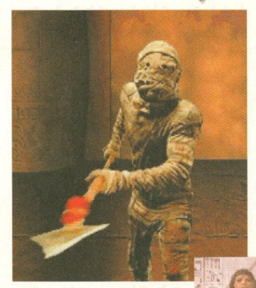
Die Schauerstory um die Mumie spielt sich natürlich im Land der Pharaonen ab. Eine Bergbaugesellschaft findet bei Grabungen Reste scheinbar uralter ägyptischer Kultur. Alles deutet darauf hin, daß an besagter Stelle einst eine Grabstätte bestanden hatte. Die einheimischen Minenarbeiter sind deswegen aufs Äußerste beunruhigt, da sie keinesfalls in irgendeiner Weise die Totenruhe ihrer Urahnen stören wollen. Eine Archäologin ist bereits vor Ort, um die Funde zu begutachten. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle eines Angestellten der Minengesellschaft, welcher zu den betreffenden Niederlassungen nach Ägypten reist, um den Vorgang zu überprüfen. Schließlich soll verhindert werden, daß die Mine womöglich geschlossen wird. Aus der zunächst scheinbar harmlosen Routinekontrolle wird bald ein lebensgefährliches Unterfangen und Sie stellen fest, daß Sie bei ihren Recherchen nicht sonderlich auf die Unterstützung der Mitarbeiter vor Ort bauen können.



Der unwirtlichen Gegend am besten angepaßt sind die Skorpione.



Die Ex-Freundin des Helden, eine Archäologin, ist bereits vor Ort.



Hier tritt die Mumie höchstpersönlich in Aktion.

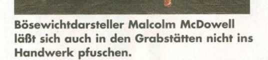
Zuviele unterschiedliche Interessen prallen aufeinander und dann kommt noch ein mysteriöser Mord ins Spiel. Bereits seit November 1994 ist der neue Thriller in der Mache. Daß bei »Mummy« mehr als die Hälfte des Frankenstein-Teams beteiligt ist, offenbart sich bereits auf den ersten Blick. Denn sowohl im Grafikstil, als auch von der Bedienung her, ist die Verwandtschaft zu Frankenstein kaum wegzuleugnen – man könnte Mummy als so etwas wie die düstere Schwester bezeichnen. Auch auf den bewährten Einsatz eines bekannten Schauspielers wurde wieder zurückgegriffen: Statt Tim Curry steht diesmal Malcolm McDowell als Bösewicht im Rampenlicht. Er spielte unter anderem in Filmen wie »Clockwork Orange« oder »Cat People« und dürfte Ihnen zumindest aus »Wing Commander 3« (und jetzt auch 4) bekannt sein.

Ein wichtiger Unterschied zu Frankenstein besteht darin, daß Sie diesmal nicht das Monster spielen dürfen, sondern sich demselben leibhaftig gegenüber sehen. Producer Keith Metzger meint dazu: »Um mit dem Anblick der grauenhaften Mumie auch ordentlich schocken zu können, dürfen wir das Geschehen natürlich nicht aus ihrer eigenen Perspektive zeigen.« Über die Frankenstein-identische Maussteuerung sollen an die 50 verschiedene Schau(er)plätze wie beispielsweise Lagerhallen, tiefliegende Stollen und Labyrinth-ähnliche Grabmäler zu erkunden sein. Man wird mit viel Mystik und fremdartigen Riten konfrontiert.

Geisterhafte Erscheinungen sind in den Labyrinthen keine Seltenheit.

In der Rolle des Gegenspielers wird Malcolm McDowell Ihnen einige Male unangenehm bei der Aufklärung des Falles in die Quere kommen. Ebenso wie die anderen Charaktere wurde er via Bluebox-Verfahren gefilmt und in die Grafiken einkopiert. Die so entstandene knappe Stunde Videosequenzen sollen für mehr Interaktion sorgen als bei Frankenstein. Durch gespenstische Begegnungen mit altägyptischen Priestern oder dem Geisterhund hoffen die Programmierer auf knisternde Spannung. Außerdem wurde im Vergleich zum Vorgänger die Anzahl der Objekte, die im Spielverlauf gesammelt und angewendet werden, auf ungefähr dreißig erhöht. Auf diese Weise erweitern sich die Aktionsmöglichkeiten des Helden.

Schauderhaft bedrohliche Musikuntermalung und unerwartete Wendungen sollen den Gruselfaktor letztendlich in schwindelnde Höhen treiben. (ms)



Bösewichtdarsteller Malcolm McDowell läßt sich auch in den Grabstätten nicht ins Handwerk pfuschen.

MUMMY-FACTS

- **Hersteller:** Interplay/Amazing-Media
- **Genre:** Grafik-Adventure
- **Termin:** Juni '96
- **ca.-Preis:** DM 100,-
- **Deutsche Version:** Das Spiel soll auch in einer komplett deutschen Fassung erscheinen.
- **Besonderheiten:** Schauspieler Malcolm McDowell verkörpert Stuart Davenport, den Gegner des Helden.

MECH FÜR PLAY'O'HOLICS

MECHWARRIOR 2 LIMITED EDITION: Zwei CD-ROMs vollgepackt bis zum letzten Bit mit allem, was echte MECH-Fans brauchen:

Die MECHWARRIOR 2-Vollversion: Die komplette MECH-Story für Einsteiger und Profis mit bombastischer 3D Grafik und Top-Sound F/X von SOUNDELUX.

Das EXPANSION PACK: Mit über 12 neuen Missionen, 14 verschiedenen MECHS und einem Haufen von unglaublichen Szenarien. Kämpfe mit Deinem MECH unter Wasser, in der ewigen Eiswüste oder im All. Eine Herausforderung nach der anderen strapaziert Deine Nerven.



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



DIGITAL DOMAIN



FASA CORPORATION

Preview: Bitmap Brothers' »Z«

ZACKIGE ZUKUNFTS-ZANKEREI

Seit Jahren werkeln die Bitmap Brothers an einem originellen Echtzeit-Strategiespiel. Nun steht es kurz vor der Vollendung.

Mit »Dune 2« erblickte 1992 ein neues Genre das Licht der Computerwelt: Die bis dahin größtenteils rundenbasierten Strategiespiele bekamen aus heiterem Himmel einen kleinen Bruder, der mit dem behäbigen Ambiente seiner Verwandten wenig am Hut hatte. Action wollte der Jungspund haben, und kleine Panzerchen, die aufeinander feuerten. Fabriken und Geschütztürme wären auch nicht schlecht, aber niederbrennen sollte man sie natürlich können. Die Riege der alteingesessenen Hexfeld-Boliden schüttelte sich vor Abscheu, doch das Publikum war begeistert. Die Veröffentlichung von Dune 2 sorgte an einer Stelle für besondere Überraschung – die Bitmap Brothers (»Xenon«, »Speedball«, »Chaos Engine«) arbeiteten schon seit einiger Zeit an einem ähnlichen Konzept. Daß ihnen nun jemand zuvor gekommen war, störte die Briten aber nicht sonderlich. Auch der Umstand, daß in den folgenden Jahren »Warcraft«, »Command & Conquer«, »Warcraft 2« und zuletzt »This Means War« erschienen, trieb die Gebrüder Bitmap nicht zu größerer Eile an: Gut Ding will Weile haben, lautete die Devise. Nachdem der Veröffentlichungstermin von »Z« mehrmals verschoben wurde, schauten wir uns eine fast fertige Version an.

Neues im Echtzeitland

Die Rahmenhandlung nimmt sich nicht gerade bierernst, auch wenn Bier darin eine große Rolle spielt. Zwei trinkfeste Roboter-Hallodris befördern Nachschub zu einem umkämpften Planeten. Sie finden an dem martialischen Geschehen Gefallen und beschließen, zu bleiben. Zwischen den Missionen erfährt man von den weiteren Abenteuern der beiden roten Blechkameraden, die im eigentlichen Spiel aber gar nicht auftauchen. Dafür gibt es Unmengen ihrer Artgenossen, die als maschinelle Infanteristen Dienst in der Armee von General Zod schieben. Der Solospieler-Modus von Z besteht aus fünf Planeten mit je vier Welten, Ziel ist immer die Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers. Natürlich weist jeder der Planeten ein anderes Terrain und sonstige Eigenheiten auf.



Eine wesentliche Neuerung ist die Unterteilung des Schlachtfelds in mehrere rechteckige Regionen. Jedes Areal enthält Gebäude sowie – nicht unbedingt an derselben Stelle – eine Fahne. Wer eine Flagge berührt, bekommt das Gebiet mitsamt Bauwerk zugesprochen. Bei letzterem kann es sich um eine Radarstation handeln, aber auch um eine Fabrik, in der verschiedene Roboter- und Fahrzeugtypen konstruiert werden. Es gibt keinerlei Rohstoffe – je nach Qualität der Fabrikationsanlage und Anzahl der kontrollierten Regionen dauert der Bauvorgang eine gewisse Zeit. Wie lange man noch warten muß, zeigt eine rückwärts laufende Uhr, die sich über dem Eingang der Fabrik befindet. Außer den Gebäuden stehen ungenutzte Fahrzeuge und Kanonen in der Landschaft, die ebenfalls dem zufallen, der sie als erstes erreicht. Jedem Hobby-Strategen ist klar, was diese Designtricks bewirken: Ständiges Ringen um die einzelnen Regionen und eine andauernde Veränderung der taktischen Lage. Das geruhsame Aufbauen einer alles niederwalzenden Riesenstreitmacht wie bei Warcraft 2 ist also nicht möglich. Auch den Faktor »Basisbau« haben die Bitmap Brothers weggelassen,

Interview mit Eric Matthews

Im Zuge unserer Preview interviewte Jörg Langer Z-Designer Eric Matthews von den Bitmap Brothers. Der Brite erwies sich bei der Einschätzung seiner Konkurrenz als extrem selbstbewußt.

PC Player: Warum soll jemand Z kaufen, der bereits Warcraft 2 und Command & Conquer hat?

Eric Matthews: Außer Z gibt es nicht sonderlich viele Echtzeit-Strategiespiele, im wesentlichen nur Dune 2, WC2 und C&C. Diese Programme haben aber einen anderen Ansatzpunkt, sind in bestimmten Punkten völlig verschieden. Ich denke, daß Fans dieser Programme auch Z gern spielen werden. Zusätzlich sprechen wir aber Leute an, die sich sonst eher mit Actionspielen beschäftigen – unser Interface ist so einfach, man muß nicht erst die Anleitung durchackern. Dazu kommt die Grafik: Z hat sehr weiches Scrolling, viele Explosionen und sonstige Effekte – man sieht ihm einfach an, daß es Spaß macht.



Eric Matthews ist der Schöpfer von Z.

PC Player: Gerade das bieten doch auch WC2 und C&C!

Eric Matthews: Beide sind langsam und haben nicht im geringsten die großartigen Effekte von Z. Sie haben nur ganz winzige Explosionen!

Aktuell



Im SVGA-Modus von »Z« sieht man einen größeren Ausschnitt des Spielfelds.



In dieser Winterlandschaft fliegen uns hochgeschleuderte Wrachteile um die

Gebäude lassen sich allenfalls reparieren.

Roboter-Reigen

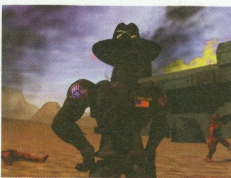
Die Art und Qualität der Fabriken ist für jeden Level vorgegeben – in einer Roboterschmiede kann man keine Panzer bauen, eine 5-Sterne-Produktionsstätte ist einer Hinterhofwerkstatt überlegen. So gibt es sechs Robotertypen, die eine immer bessere Bewaffnung und künstliche Intelligenz aufweisen. Während ein Rekrut gerne mal danebenschießt, schalten maschinelle Rambo-Plagiate sogar Panzer aus. Außerdem verfügt jeder Robotertyp über drei Erfahrungsstufen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Strategiespielen benötigen die elf enthaltenen Fahrzeuge und Kanonen einen Operator. Gegnerische Fahrer lassen sich aus dem Sitz schießen, wodurch das Vehikel wieder frei wird. Die Lage auf dem Schlachtfeld ist somit immer in Bewegung, ständig passieren kleine Katastrophen oder glückliche Zufälle. Dazu gehören auch Robotertiere, die auf den verschiedenen Planeten leben – durch abgeschossene Vögel hat schon mancher Infanterist ein vorzeitiges Ende gefunden...

Bemerkenswert ist die Eigenständigkeit der Blechtruppen. Wenn Sie einer Gruppe befehlen, eine Flagge zu erobern, kann folgendes passieren: Einer der Roboter schnappt sich eine auf dem Weg liegende Kiste mit Handgranaten, der nächste steigt im Vorbeigehen in einen leeren Panzer ein. Anstatt dann um ein Gebirge herumzulaufen, werden die eben gefundenen Granaten eingesetzt und der Weg zur Flagge freigesprengt. Wohlgemerkt, Sie haben diese sinnvolle Prozedur mit einem einzigen Mausklick ausgelöst. Ebenso bekämpfen Ihre Leute überraschend auftauchende Gegner, ohne ihr eigentliches Ziel zu vergessen.

Die Bedienung ist sehr komfortabel, man kann auf zwei Arten scrollen, direkt einen Punkt der Übersichtskarte anwählen oder durch Klicken auf einen Roboter (der jeweils aktive wird am rechten Bildschirmrand gezeigt) sofort zu ihm springen. Letzteres funktioniert sogar mit Bildschirmmeldungen wie »Ein neues Fahrzeug wurde gebaut!«. Außerdem gibt es einige Buttons, um beispielsweise die am nächsten befindliche Figur anzuwählen.

Echte Intelligenz statt künstlicher Blödheit

Selbst bei Programmen wie Command & Conquer kann die elektronische Seite für gewöhnlich nur aufgrund ihrer Materialüberlegenheit mithalten. Bei Z starten Spieler und Computer hingegen genau gleich, man hat keinerlei Nachteile in Bezug auf Truppen oder Bauzeiten. Die gegnerischen Truppen greifen an mehreren Stellen an, ziehen sich zurück und versuchen wie Sie, möglichst viele Regionen einzunehmen. Nach Aussage der Designer soll auch ein weiteres Manko der meisten Konkurrenzprodukte ausgewetzt sein: In aller Regel ist eine Schlacht nur interessant, solange beide Seiten etwa gleichstark sind. Sobald eine die Oberhand gewinnt, ist der Kampf gelaufen. Bei Z soll die KI dagegen einen Zahn zulegen, wenn sie in Bedrängnis gerät, und damit ein Szenario bis zum Schluß spannend machen.



Robotergeneral Zod wurde einer Figur aus »Apocalypse Now« nachempfunden.



Die Produktion einer Fabrik kann jederzeit geändert werden.

Beim Mehrspielermodus können bis zu vier menschliche Generäle gegeneinander antreten, die in fest vorgegebenen Positionen auf streng symmetrisch designten Schlachtfeldern starten. Es soll eben nicht derjenige gewinnen, der die bessere Ausgangslage hat, sondern der Spieler mit der besseren Taktik: Trotz der an ein Actionspiel erinnernden, mit vielen Explosionen und herumfliegenden Trümmern angereicherten Grafik, ist Z ein waschechtes Strategiespiel. **(la)**

FACTS ZU »Z«

- **Hersteller:** Bitmap Brothers
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** Mai/Juni '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Ausgefeilte KI; Panzer müssen mit Robotern bemannt werden; Einteilung der Karten in verschiedene Regionen.

PC Player: Bei C&C gibt es z.B. die herumrennenden Männchen, die Panzer drehen ihre Türme...

Eric Matthews: Aber du hast doch jetzt die neueste Z-Version gesehen, mit all dem herumfliegenden Zeug. Keines der beiden anderen Spiele besitzt ansatzweise diese Menge an grafischen Effekten. Und dabei sind sie extrem wichtig: Wenn Du eine Schlacht schlägst und gewinnst, dann willst Du visuell dafür belohnt werden. Du gehst rein, löst dieses ganze Chaos aus, läßt Gebirge explodieren und zerstörst Panzer. Es ist eine emotionale Sache, die auch Leute zum Spielen verführt, die sich sonst von Strategiespielen fernhalten.

PC Player: Glaubst Du nicht, daß die Vielzahl an grafischen Effekten – andauernd fliegen einem Wrackteile um die Ohren – bald langweilig wird?

Eric Matthews: Längst nicht so langweilig, wie wenn zwei Icons nebeneinander sitzen und bummbumm machen. Ich denke, es gibt keinerlei Entschuldigung dafür, miese Grafik in einem Spiel zu haben.

PC Player: Erzähl' mir doch noch etwas über einige andere Unterscheidungsmerkmale.

Eric Matthews: Wir könnten jetzt über Details sprechen, aber eigentlich halte ich Z gar nicht für einen direkten Konkurrenten dieser Programme. Die Struktur von Z ist völlig anders, es geht ums Kämpfen, nicht ums Ressourcenmanagement. Es ist kein »Sim-City«, an das die anderen Echtzeit-Titel erinnern: »Schnapp' dir die Ressourcen, bau ein Gebäude, erschaffe damit Kampfeinheiten, und wenn du genügend hast, mach einen Großangriff...« Ich sage nicht, daß dieser Ansatz schlecht ist, aber Z hat eben einen anderen: Man bekommt direkte Reaktionen, ständig finden

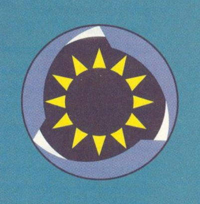
Wer kann dazu schon nein sagen?

Europe Online und Int

Ein Online-Dienst gehört ins Internet. Das wird immer mehr Leuten klar. Nicht wahr, Bill? Europe Online ist im Internet und bringt Sie ins Internet: als günstiger Provider.

Kann Ihr Provider das? Sie mit News versorgen? Und zielsicher durchs Internet führen? Dafür haben wir eine eigene Redaktion.

Chats, Foren, Magazines, Games, Movie-News, Entertainment, Service und mehr. Sie werden staunen, das gibt's bei uns alles auf deutsch.




Europe Online
Service
Kommunikation
News
Entertainment

Kämpfe an verschiedenen Stellen statt – »Ich hab' jetzt dieses Territorium, aber – o Gott! – jetzt schnappen sie mir ein anderes weg!«. Ich meine, lüge ich? Du hast doch jetzt Z gespielt – spielt es sich nicht ganz anders?

PC Player: Es gibt sicherlich Unterschiede. Würdest Du sagen, daß WC2 und C&C die Entwicklung von Z überhaupt nicht beeinflußt haben?

Eric Matthews: Ja! Denn ich habe mit dem Design von Z vor über vier Jahren angefangen, zweieinhalb Jahre, bevor Dune 2 veröffentlicht wurde.

PC Player: Dann mußt Du Dir aber die Frage gefallen lassen, wieso es so lange gedauert hat.

Eric Matthews: Es war von Anfang an ein sehr ehrgeiziges Projekt – das erste, das wir speziell für PCs gemacht haben. Vor viereinhalb Jahren war kein vergleichbares Programm in Sicht, kein einziges. Für uns war es also eine völlig neue Idee. Wir mußten daher wahnsinnig viel herumexperimentieren – das Spiel sollte so perfekt wie irgendwie möglich werden, und damit meine ich vor allem die KI. Man sollte auch gegen den Computer das Gefühl haben, gegen einen Menschen zu spielen. Z war schon vor dreieinhalb Jahren spielbar – im Multiplayermodus. Wir spielten bis zum Umfallen gegeneinander und lernten so, wie sich menschliche Gegner verhalten. Und davon ausgehend entwickelten wir den Computergegner. Z funktioniert deshalb so gut, weil es als Mehrspieler-Programm entworfen wurde. Es geht sofort zur Sache, Du mußt aktiv werden und Regionen erobern. Bei C&C einigen sich die Spieler meist darauf, erstmal Frieden zu halten, um Ressourcen anzuhäufen.

PC Player: Das schönste am Basisbau bei C&C und WC2 ist meiner Meinung nach, am Ende diejenige des Gegners genüßlich abzufackeln.

Eric Matthews: Das gibt es doch auch bei Z: In einigen Szenarios ist dein Hauptquartier von Gebäuden umgeben, die nicht eingenommen, sondern nur zerstört werden können.

PC Player: Und du glaubst wirklich, nicht von den anderen Echtzeit-Titeln beeinflußt worden zu sein? Das Auswählen von Gruppen erinnert mich z.B. sehr stark an C&C...

Eric Matthews: Als Spieldesigner gibt es verschiedene Sachen, die dich beeinflussen: andere Produkte, Ideen verschiedener Leute. Du bist dir dieser Einflüsse bewußt, aber das heißt nicht, daß du absichtlich Dinge kopierst. Oft kommen auch zwei verschiedene Leute auf dieselbe Problemlösung. Aber nochmal: Die eigentliche Design-Idee hatten wir vor viereinhalb Jahren.

PC Player: Aber was genau hat denn viereinhalb Jahre gedauert?

Eric Matthews: Die KI. Der Kampf von Einheit zu Einheit. Glaub' mir, Du wirst es zu schätzen wissen, wie clever sich die Truppen verhalten. Du wirst Dich über die Details im Spiel freuen. Es war ein wahrer Alptraum, bis die Roboter endlich die besten Wege gefunden und sich intelligent verhalten haben. Wir mußten herausfinden, was die Einheiten für sich aus für den Spieler erledigen konnten.

»Wir spielten bis zum Umfallen gegeneinander und lernten so, wie sich menschliche Gegner« verhalten...«

PC Player: Ich hatte teilweise das Gefühl, daß meine Roboter fast schon zu eigenständig waren.

Eric Matthews: Klar, manchmal willst Du nicht, daß sie bestimmte Dinge automatisch tun. Es wäre überhaupt kein Problem, die Selbständigkeit der Roboter zurückzunehmen. Du wirst immer die Situation haben – egal, wie gut die KI ist – daß etwas nicht auf die Weise geschieht, wie Du es gerne hättest. Der Trick ist aber, das Spiel so zu gestalten, daß es die meiste Zeit das tut, was du willst. Unsere KI mag vielleicht nicht perfekt sein, aber ich versichere Dir, sie ist viel besser als das meiste, was gerade so auf dem Mark ist! Solche Dinge haben die Zeit gefressen. Außerdem haben wir mit einem kleinen Team aus drei Leuten angefangen. Mittlerweile sitzen 14 Leute dran, stellenweise waren es sogar 20. Hätten wir von Beginn an ein so großes Team gehabt, wären wir nach zwei Jahren fertig gewesen. Dazu kam die schnelle Entwicklung des PC-Markts. Du siehst, es gab eine Menge Gründe.

»Wir plazieren Nachbauten aus Lego-Steinen der einzelnen Gebäude und Panzer auf einem riesigen Tisch.«

PC Player: Wie entstand die Spielidee?

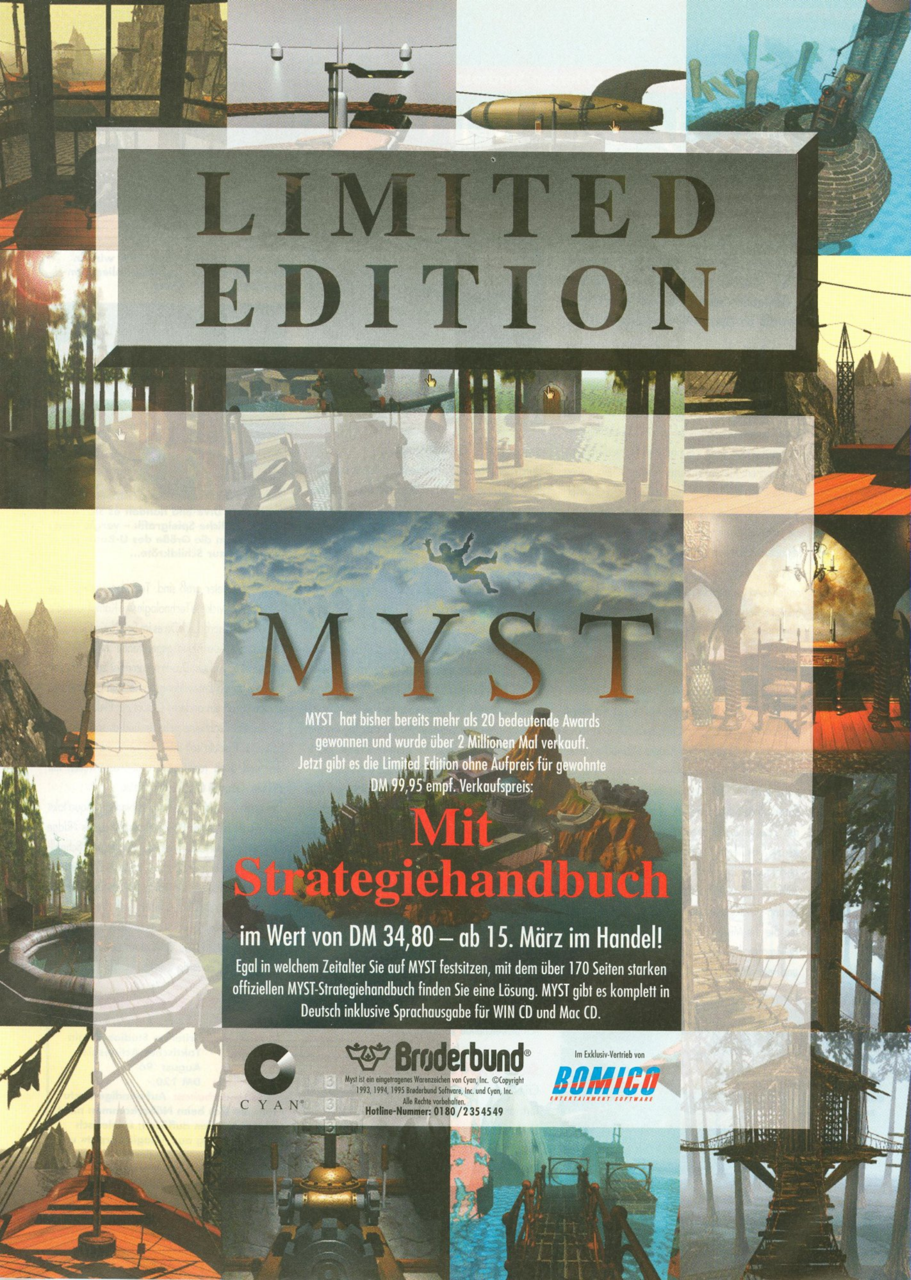
Eric Matthews: Zwei Dinge haben mich zu Z inspiriert: Zum einen gab es in unserem Spiel »Gods« in manchen Levels Gebäude. Und wir hatten einen Editor, mit dem man einen Level um den Faktor 4 verkleinern konnte, inklusive aller Häuser und Monster. Dieses Bildschirmgewusel gefiel mir, ich wollte so etwas als eigenes Spiel haben. Zum anderen gab es etwas, das ich als Achtjähriger gespielt habe: Zwei Kontrahenten zeichneten auf einem Stück Papier eine Küstenfestung auf, in die ein Kanal vom Rest des Spielfelds führen mußte. Danach wurden Inseln ins »Meer« gezeichnet, und auf sie eine bestimmte Anzahl an Geschützen. Dann kamen noch Schiffe dazu. Nun wurde abwechselnd »gezogen«. Man setzte den Bleistift auf ein Schiff und ließ ihn weggleiten, was einen Strich auf dem Papier erzeugte. Dorthin, wo der Strich endete, »fuhr« ein Schiff bzw. »schoß« eine Kanone. Als ich dann später über Strategiespiele nachdachte, kam mir dieses einfache System sehr ansprechend vor: Man sollte nach Herzenslust mit seinen Panzern auf dem Spielfeld herumfahren und auf alles mögliche schießen können. Bei den etablierten Strategiespielen waren die Panzer allerdings nur Vierecke, sie bewegten sich nicht richtig, wenn sie feuerten, sah das unrealistisch aus. Ich wollte gute Grafik haben, Actionelemente, Strategie und Künstliche Intelligenz.

PC Player: Woran arbeitest Du gerade?

Eric Matthews: Ich suche nach Fehlern und verbessere die Multiplayer-Karten. Ich meine, die Karten sind das wichtigste im ganzen Spiel. Wir haben absichtlich nur maximal vier Spieler – bei mehr wird es schwierig, ausgewogene Karten zu schaffen. Es gibt übrigens für jede Spielerzahl spezielle Karten, die weder mit mehr oder weniger Parteien gespielt werden können. Wir entwickeln für jede Karte erstmal eine Idee – schließlich sollen die Szenarios sehr unterschiedlich sein. Wenn wir dann ein Konzept und Notizen haben, geht es weiter. Wir plazieren Nachbauten aus Lego-Steinen der einzelnen Gebäude und Panzer auf einem riesigen Tisch. Blaue Lego-Klötze stellen einen Fluß dar, und so weiter. Wir gehen genauso vor, wie ich damals mit dem Papier-und-Bleistift-Spiel: »Ich setzte meine Fabrik hierhin, Du Deine dort...« Damit probieren wir dann herum, testen Varianten aus. Wir überlegen uns, wie wir uns im Spiel verhalten würden. Wenn uns die Karte dann gefällt, wird sie in den Computer übertragen, ausgetestet und verbessert. Dabei müssen die Karten symmetrisch sein, damit kein Spieler Vor- oder Nachteile hat.

PC Player: Warum gibt es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad?

Eric Matthews: Weil wir Z genau so konzipieren, wie es unserer Meinung nach sein soll. Jeder kann lernen, wie man es spielt. Es ist weniger entscheidend, blitzschnell seine Truppen zu bewegen, als zu wissen, was man eigentlich erreichen möchte. Erfahrene Strategen werden einfach schneller vorankommen. (la)


LIMITED EDITION
MYST
MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 2 Millionen Mal verkauft. Jetzt gibt es die Limited Edition ohne Aufpreis für gewohnte DM 99,95 empf. Verkaufspreis:
Mit Strategiehandbuch
im Wert von DM 34,80 – ab 15. März im Handel!
Egal in welchem Zeitalter Sie auf MYST festsitzen, mit dem über 170 Seiten starken offiziellen MYST-Strategiehandbuch finden Sie eine Lösung. MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.
CYAN®
Brøderbund®
Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. und Cyan, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Hotline-Nummer: 0180/2354549
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Neue Spielefirma: »Criterion Studios«

GRAFIK-PROFIS

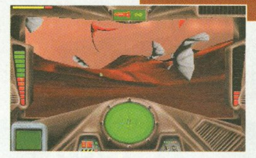
Wenn eine Tocherfirma von Canon einen Ableger gründet, dann ist Geld im Spiel: Criterion startet mit Rückenwind in den PC-Spielemarkt.

Criterion Software ist schon länger im PC-Geschäft tätig, allerdings mit »ernsthaften« Programmen. Bekanntestes Produkt ist »3D Renderware«, eine Sammlung von Grafikroutinen, die von anderen Softwareschmieden in 3D-Programmen oder Utilities benutzt wird. Nun hat die Tochterfirma des japanischen Riesenkonzerns Canon einen neuen Ableger gegründet: Criterion Studios will die hauseigene Erfahrung mit 3D-Grafik in Programme umsetzen, die mit den etablierten PC-Spielen konkurrieren können. Momentan arbeiten 25 Leute bei Criterion Studios, bis Ende des Jahres soll diese Zahl auf 40 angehoben werden. Der Vertrieb der ersten drei Titel erfolgt europaweit durch Virgin Interactive.



Scorched Planet

Stellen Sie sich das Uralt-Ballerspiel »Defender« in 3D vor und Sie haben eine hinreichende Vorstellung, um was es bei »Scorched Planet« geht. Ein von Menschen besiedelter Planet hat das Pech, im Einzugsbereich eines Schwarms fremdartiger Aliens zu liegen, die sämtliche Siedlungen der Kolonie attackieren. Da weit und breit keine Kriegsflotten sind, müssen Sie als ehemaliger Kampfpilot ran. Ziel des Spiels ist es, alle Menschen vom Planeten zu evakuieren, indem man sie durch einen Teleporter marschieren läßt. Allerdings benötigen Sie die Hilfe der in Zivilisten und Soldaten aufgeteilten Bevölkerung – evakuieren Sie zu früh zuviele Leute, schaffen Sie die Mission womöglich nicht. Die Soldaten bekämpfen die vogel- und dinosaurierartigen Aliens und verschaffen Ihnen somit wertvolle Zeit, die Zivilisten sorgen für Treibstoffnachschub.



Scorched Planet: Im Cockpit des Panzers zeigt uns der Radarschirm, wo überall Gegner sind. (VGA)

Durch das Absetzen verschiedener Apparate beeinflussen Sie Menschen und Aliens, die dann zu dieser Stelle gezogen werden oder sich davon fernhalten. Diese Art der indirekten Steuerung erinnert ein wenig an den »Magneten« aus »Populous«. Der Jet kann sich übrigens jederzeit in einen Panzer verwandeln, der zwar langsamer, dafür aber kampfkräftiger ist.

Die 3D-Grafik war in der von uns begutachteten Version zwar sehr schnell und hatte schöne Texturen, die beweglichen Objekte machten aber noch einen etwas unfertigen Eindruck. In den Levels gibt es jeweils spezielle Geländemerkmale wie z.B. Wasserfälle, Brücken oder Vulkane. Während Ihr Jäger gegen Hitze recht gut gepanzert ist, könnten ins Feuer gelockte Alien-Vögel schnell ins Schwitzen kommen...

Neben guten Reflexen wird auch die richtige Taktik wichtig sein. Wenn die Aliens mit zwei Mutterschiffen anrücken und gleich mehrere Ortschaften auf einmal attackieren, müssen Sie hin- und herpendeln, um Soldaten vom einen zum anderen Dorf zu befördern. Besonders gemein sind spinnenartige Geschöpfe, die Ihre Schützlinge in Zombies verwandeln. Ein einziger Befallener kann ausreichen, um ein ganzes Dorf zu infizieren – zum Glück gibt es die Möglichkeit, ein Gegenmittel zu entwickeln. Besonderen Wert will Criterion auf die Künstliche Intelligenz der Aliens legen, die verschiedenen Typen von Gegnern sollen merklich abweichende Verhaltensmuster zeigen.



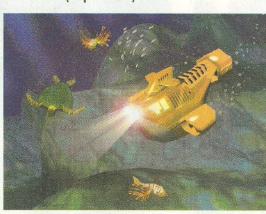


Aqua'Tak wird ein Rennspiel der etwas anderen Art – es findet auf dem Wasser statt.

Die nächsten Produkte

Criterion ist wie Bullfrog in der kleinen Ortschaft Guildford ansässig und hat zufälligerweise ebenfalls ein Unterwasserspiel in der Mache. »Dive« handelt vom Kampf zwischen konkurrierenden Bewohnern des Meeresbodens, die aus irgendwelchen Gründen nur einige Zentimeter groß sind. Trotzdem verfügen sie über hochentwickelte Technologie wie Kampf-U-Boote und Unterwasserbasen. Da es im Spiel kein Geld gibt, werden alle Ausrüstungsgegenstände durch Tauschgeschäfte erworben. Das Programm ist zur Zeit noch in einer frühen Entwicklungsphase, zumindest konnte man schon ein anderes U-Boot per Elektromagneten an eine Stahlleine nehmen und es so abschleppen. Das Produkt soll im 4. Quartal '96 fertig werden und dann realistische Unterwasserwelten mit Höhlen, Gängen und Fischen bieten.

Unser Scorched-Planet-Panzer wird in der Außenansicht von Vogel-Aliens umschwärmt. (Super-VGA)



Bei diesem Dive-Bild handelt es sich nicht um tatsächliche Spielgrafik – vergleichen Sie trotzdem die Größe des U-Boots im Verhältnis zur Schildkröte...

Das dritte Criterion-Spiel hat den Namen »Aqua'tak« und wurde bei einer Presseveranstaltung als »Ridge Racer im Wasser« beschrieben. Man saust mit Schnellbooten an schöner Landschaft vorbei und ballert auf seine Kontrahenten. Natürlich gibt es die üblichen Extras, die freundlicherweise auf der Strecke herumliegen. Das in Super-VGA-Auflösung gehaltene Rennspiel soll Weihnachten '96 fertig werden. (la)



FACTS ZU SCORCHED PLANET

- **Hersteller:** Criterion Studios/Virgin
- **Genre:** Taktisches Actionspiel
- **Termin:** August '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Aufwendige Texturen, die sich beim Näherkommen nicht in Pixelwüsten auflösen; spielerisch eine Mischung aus »Magic Carpet« und dem Klassiker »Defender«.

Aktuell

Neonlicht im Tunnel

Nur selten entwickeln deutsche PC-Programmierer direkt für eine englische Firma. Das Entwicklungsteam Neon arbeitet nicht für deutsche Publisher, sondern programmiert im Auftrag von Ocean.

Kein Wunder bei dem Namen: Man beachte die realistischen Leuchteffekte der Neonlampen an der Decke von »Tunnel B 1«.

Mit dem Amiga-Jump&Run »Mr. Nutz« fing alles an: In Darmstadt schuftet das Team »Neon Software« an mehreren Programmen für Playstation und PC, die im Auftrag der englischen Firma Ocean entstehen.

Tunnel B 1

Ein Hauch von »Descent« weht durch die Tunnellevel dieses Spiels und auch der Name »Wipeout« fiel häufiger im Gespräch mit dem Neon-Team. So versprach Peter Thierolf (»Gem Z«, Amiga und »Das Kellogs Spiel«, PC) selbstbewußt: »Tunnel B 1 wird auf einem 486er schneller laufen als Wipeout«.

Um dieses Versprechen halten zu können, entwickelte man ein Mittelding aus Hi-Res und Lo-Res, das mit Interpolation arbeitet und bei 320 x 200 Pixeln in 32768 Farben gleichzeitig ein Bild mit weichgezeichneten Kanten bietet. Das soll auch auf einem 486er mit 66 MHz flüssig klappen. Wer einen schnellen Pentium hat, kann bei gleicher Farbzahl auf 640 x 400 Bildpunkte umschalten; trotz der hohen Auflösung will Neon über 20 Bilder pro Sekunde schaffen.

Der Tunnelflug ist das bisher am weitesten gediehene Projekt der Neons. Der Spieler düst in seinem Gleiter als Untergrundkämpfer gegen einen fiesen Diktator durch ein Labyrinthsystem und zerstört dort Fabriken für Waffen und Chemie. Durch insgesamt 15 Levels, verteilt auf fünf Welten, kämpft sich der Widerständler und soll dabei nicht nur drauflosballern, sondern durchaus auch taktisches Geschick beweisen. In einigen der Levels warten zeitlich limitierte Aufgaben, für die entweder Speed-Ups oder Extra-Zeit vonnöten sind. Außerdem erfordern etwa 20 unterschiedliche gegnerische Verteidigungsapparaturen vom beweglichen Panzer bis zur starren Laserbarriere die Wahl der richtigen Waffe. Ein ganzes Dutzend Waffentypen soll nach und nach zur Verfügung stehen. Damit all die vielen Raketen, Minen und Laser beim Einsatz auch optisch schön Wirkung zeigen, haben sich die Jungs von Neon ganz besonders ins Zeug gelegt. So lassen sie die 3D-Engine schwitzen und zaubern recht beeindruckende Lichteffekte auf den Bildschirm. Neben screen-füllenden Explosionen erhellt das Laserfeuer kurzzeitig den Tunnel; Lichtraketen (Flares) rieseln glühend zu Boden. Mit zusätzlichen Brechungseffekten und durchsichtigen Laserschranken macht Neon seinem Namen alle Ehre. Neben so viel Licht kommt auch der Schall zur Geltung: Chris Hülsbeck, bekannt von C 64, Amiga und diversen Audio-CDs, sitzt an der Vertonung.

Im April will Neon mit dem Programmieren von »Tunnel B 1« fertig sein; das Spiel soll gleichzeitig für PC und Playstation erscheinen. Kurz darauf soll mit ähnlicher 3D-Grafik eine Hubschrauber-Simulation erscheinen, der Arbeitstitel ist »Viper«.



Durch die Verwendung von 32000 Farben gleichzeitig läßt sich die Cockpit-Grafik sanft einblenden.



Auch Explosionen wirken wuchtiger als bei anderen 3D-Spielen.

Vanished Powers

Im Gegensatz zu den beiden Action-Titeln ist bei diesem Spiel die PC-Fassung das Original, welches für die Playstation umgesetzt wird. Auch die grafische Gestaltung ist total anders, da es sich hierbei um ein Rollenspiel handelt. Dabei lenkt man einen Solohelden durch isometrische Grafiken (in der etwas ungewöhnlichen Auflösung von 360 x 240 Pixeln bei 256 Farben, optional auch in Super VGA) und versucht, in den abwechselnd actionbetonten und dialoglastigen Levels klarzukommen. Auf eine Automap kann man laut Neon gänzlich verzichten: Übersichtliche Levels sollen Karten unnötig machen. Die Aufgabe des Helden lautet: Wiederbeschaffung der angeblich durch Diebstahl verlorengegangenen Macht für seine bezaubernde Auftraggeberin. Zum Erreichen dieses Zieles bedarf es neben einiger Knobelarbeit auch eines gewissen körperlichen Einsatzes, wobei der Held wahlweise Schwert und Fäuste schwingen darf. Zu einem echten Rollenspiel gehört Magie und so kann, genügend Magiepunkte vorausgesetzt, auch auf Sprüche aus dem Zauberbuch zurückgegriffen werden. Vanished Powers baut auf eine starke Story, die vor allem gegen Ende einige Überraschungen bereithält. Mit den verschwundenen Kräften ist auf PC noch im Frühjahr zu rechnen. (ms)



In »Vanished Powers« muß sich der Held in vielerlei Welten bewähren; hier agiert er in schwindelnder Höhe.

Preview: »Alien Trilogy«

ALPTRAUM MAL DREI

Im Weltall hört man die Fans jubeln: Acclaim arbeitet an der offiziellen Umsetzung aller drei Alien-Filme in einem einzigen Spiel.



Ein Alien-Krieger greift uns an.

Wer sich als Teenager nachts um zwei zum ersten Mal »Alien« angeschaut hat, konnte danach mit Sicherheit nicht gut schlafen: Unter Ridley Scotts Regie war ein Science-fiction-Film entstanden, der mit den etablierten Genre-Obligatorien wie hitzigen Raumschlachten und strahlenden Helden brach. Alien wirkte ebenso unheimlich und bedrohlich wie das namensgebende Monster, welches in kurzer Zeit die glücklose Besatzung der »Nostromo« bis auf eine Person dezimierte. Ripley, die Überlebende, schlug sich im zweiten Teil an der Seite tapferer, aber erstaunlich wirkungsloser Marines durch einen spannenden Action-Reißer, bevor sie im mäßigen dritten Teil auf einem ehemaligen Gefängnisplaneten ihr Leben ließ. Acclaim hat nun mit »Alien Trilogy« einen Doom-Clone in der Mache, der zahlreiche Elemente aus allen drei Filmen aufgreift. Für diese Preview haben wir uns das Spiel auf einer Sony Playstation angeschaut, da die PC-Version weniger weit fortgeschritten war.

Frauenpower

Wer die Filmvorlage nicht kennt: Aliens sind zweibeinige, gepanzerte Kinderschreck-Ungetüme mit Stahlzähnen, hervorklappenden Zusatzkiefern und Blutgruppe »Salzsäure«. Zu Zwecken der Arterhaltung tun sich darüberhinaus nicht etwa Papa Alien und Mama Alien zusammen, stattdessen legt eine Königin riesige, pulsierende Eier. Deren »Larven« befallen mit Vorliebe Menschen, um nach einiger Zeit und unter Zuhilfenahme größerer Mengen Filmbluts aus ihren Bäuchen zu klettern. Keine schönen Aussichten für Ripley, die als Beraterin des Elitekommandos dient. Von dem Plan ihres Arbeitgebers, ein Alien als biologische Waffe mit zurück auf die Erde zu bringen, weiß sie natürlich nichts. Stattdessen steht sie zu Beginn des Spiels, nur mit einer Pistole bewaffnet, vor dem Schott zum ersten Level.

Aus Sicht der Hauptfigur rennt man durch düstere Gänge und knallt mit verschiedenen Waffen um sich. Trotzdem schafft es das Spiel, auch hartgesottene 3D-Kämpfer bei der Stange zu halten. Zuallererst ist da die Story, die Designer haben sich sichtlich bemüht, so nahe wie möglich an der Vorlage zu bleiben: Alle Gegner sind den Filmen entnommen, so gibt es ebenso die netten Krabbel-Würger, die blitzschnell aus Luftschächten geflitzt kommen, wie ausgewachsene Aliens und Gen-Mutationen. Dazu kommen menschliche Gegner, aus denen in der deutschen PC-Version aber ebenfalls Außerirdische werden dürften. Zweiter Motivationsgrund ist die per Düstergrafik und Herzschlagmusik erzeugte, pulsbeschleunigende Atmosphäre. Und drittens spielt sich Alien Trilogy intelligent: Ohne überlegtes Vorgehen hat man gegen die mit Vorliebe von hinten angreifenden Monster keine Chance.



Aus Alien 3: eine Hunde-Mutation

Frei nach dem Film

Die anfänglichen zwölf Levels spielen in der Kolonie des zweiten Films, danach führt unser Weg für neun Missionen durch eine Bergbauanlage á la Alien 3. Das Finale besteht aus wiederum zwölf Einsätzen im gestrandeten Raumschiff des ersten Teils. Ripley rennt aber nicht nur schießwütig durch die Gegend, sondern hat jeweils eine Aufgabe zu erfüllen. So muß sie den Weg für die Marines freisprengen, alle Lichter eines Levels einschalten, ID-Karten finden oder einen Aufzug aktivieren. Am Ende jedes Szenarios wartet dann eine Alien-Königin auf sie, die besonders viele Schrotladungen, Flammenwerferstöße oder Granaten aushält. Getötete Aliens werden zu Säurepfützen, die ihr beim Darüberstiefeln Lebensenergie abziehen; Dampf- und Feuerwände müssen mit gutem Timing überwunden werden. Nützliche Extras wie Arztkoffer, Automapper oder Lampe erhöhen die Überlebenschancen.

Die PC-Version soll nach Angaben von Acclaim der Playstation-Variante gleichen, und in manchen Punkten sogar besser werden. So ist die Grafik in VGA- und Super-VGA-Auflösung darstellbar; 32.000 Farben sollen ähnlich stimmungsvolle Lichteffekte garantieren (Besitzer kleinerer Rechner können auch mit 256 Farben spielen). Um die Surround-Geräuschkulisse der Playstation zu simulieren, wird ein 3D-Soundsystem verwendet, das dem bekannten »Q-Sound« gleicht. Außerdem denkt man gerade darüber nach, einen Mehrspielermodus einzubauen. (la)

FACTS ZU ALIEN TRILOGY

- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** Mai '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Intelligentes Ballerspiel zu den Alien-Filmen. Eigene Handlung, aber Übernahme zahlreicher Details wie Waffen und Gegnertypen.

Aktuell


WIE SIE
NACH EINEM 12-STUNDEN-TAG
NOCH SCHARF
SEHEN
KÖNNEN.

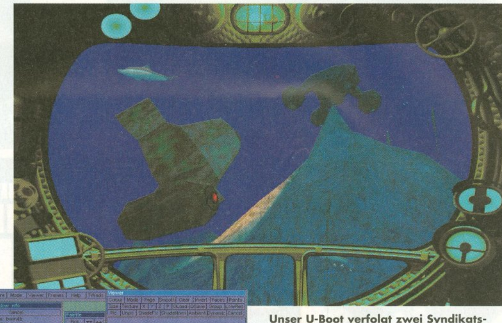
Bullfrogs »Creation«-Tagebuch – Teil 2

Schöpfungsgeschichte



Im zweiten Teil unser Entwicklungsstory zu Bullfrogs Unterwasser-Spiel berichten wir über Delphine und Fernsehübertragungen.

In dieser Ausgabe setzen wir das in PC Player 02/96 begonnene Tagebuch zum neuen Bullfrog-Spiel »Creation« fort. Sie können also die Entstehung dieses Titels Stück für Stück mitverfolgen – ein Privileg, das sonst nur nervöse Marketing-Manager und haareraufende Projektleiter genießen dürfen.



Unser U-Boot verfolgt zwei Syndikats-Schiffe über einen Hügel.

Programmierer mit Plan

Seit dem ersten Tagebuch-Teil ist ein wenig mehr Ordnung ins kreative Chaos des Creation-Teams gekommen: Ein Zeitplan wurde erstellt, auf dem peinlich genau notiert ist, wer was bis zu welchem Termin zu machen hat. Langsam wird man sich auch auf der Designebene darüber klar, welches Spielelement am Ende überwiegen soll: vermutlich der Actionpart, wobei strategisches Denken notwendig sein wird, um das ökologische Gleichgewicht zu erhalten.

Direkt vom Bildschirm des Grafikers: Eine Unterwasserstation wird entworfen und texturiert.

In den letzten beiden Monaten wurde vor allem daran gearbeitet, das Unterwasser-Ambiente so realistisch wie möglich zu gestalten. So werden die Levelkarten seit neuestem nicht mehr fraktal, sondern per sogenannten »Fracture Mapping« generiert. Damit sieht die Landschaft nicht mehr so sehr nach »Magic Carpet« aus, sondern eher wie echter Meeresboden. Spezielle Routinen simulieren, daß das Licht mit zunehmender Entfernung an Farbbestandteilen verliert – erst geht die Farbe Rot, dann Grün und schließlich Blau verloren, bis nur noch graue Schemen übrigbleiben. Der Spieler sieht z.B. eine bläuliche Silhouette auf sich zuschwimmen, die sich erst spät als wütender Hai entpuppt.



AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie Videoaufnahmen der neuesten Creation-Version.

Neue Grafik-Engine

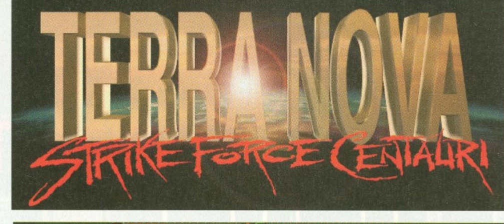
Nachdem die Simulation der Unterwasserwelt nahezu komplett ist, werden spielerische Aspekte in Angriff genommen. Die auf das Narkotikum erpichten Syndikate errichten nach und nach immer mehr Gebäudekomplexe auf dem Meeresboden, die dann ihrerseits kleine Fahrzeuge zum Ernten losschicken. Gerade basteln die Grafiker am Aussehen dieser Ernter. Außerdem warten die Designer auf eine komplett überarbeitete Engine, die wesentlich schneller sein soll, als die momentane. Die hat ihre Wurzeln übrigens in Hi-Octane, welches nicht gerade für pfeilschnelle Grafikdarstellung bekannt war... Mit den neuen Routinen sollte es möglich sein, die versprochenen Höhlen und Tunnels einzubauen, aber auch Planktonwolken und aufsteigende Luftblasen. Im fertigen Spiel soll man per Periskop übrigens auch sehen können, was über dem Wasser passiert.

Die Grafiker zeichnen immer neue Objekte und optimieren die Schwimmbewegungen; mittlerweile gibt es mehrere unterschiedliche U-Boot-Typen. Im Moment wird an der Künstlichen Intelligenz der Delphine gearbeitet: In unterseeischen Farmen dienen sie als fleißige Helferchen, solange sie noch nicht unter dem Einfluß des Narkotikums stehen. Abgebaut wird in diesen Höfen eine Substanz, die quasi als Allzweck-Rohstoff dient. Mittlerweile reagieren die Delphine auf das Näherkommen des Spielers – bislang blieben sie unberührt auf ihrem Kurs.

Sieben Kapitel

Die Handlung soll in sieben Kapiteln unterteilt und wichtiger sein, als das bei bisherigen Bullfrog-Spielen der Fall war. Dazu gehört, daß die umfangreiche Einleitung eine wichtige Rolle spielt, auch an den Zwischen- und Videosequenzen wird bereits gearbeitet. Diese Szenen zeigen meist Nachrichten, die vom immer noch über dem Planeten kreisenden Mutterschiff aufgefangen und zum Meeresboden weitergeleitet werden. Darin erfährt man häppchenweise von dem Schaden, den das auf Creation entstandene Narkotikum anrichtet. Gleichzeitig erhält man so Hinweise, was im nächsten Kapitel passieren könnte. Auch ein weiteres Element hat mit den Medien zu tun: Spezielle Unterwasserschiffe dienen Fernsehsendern als tauchende Reportage-Stationen; der Spieler wird immer wieder auf diese Kamera-U-Boote stoßen, die ihn bei seinen Aktionen filmen. Wer sich fragt, wie denn von der Erde übertragene Nachrichten aktuell sein können, wenn doch das Raumschiff 20 Jahre für die Strecke benötigte, trifft auf folgende Ausrede von Designer Guy Simmons: Die Technologie habe sich eben weiterentwickelt, so daß man mittlerweile die Teleportation beherrsche...

Bis zum nächsten Tagebuchteil wollen die Programmierer einen ersten, spielbaren Level basteln. **(la)**



Preview: »Terra Nova: Strike Force Centauri«

Mit »Terra Nova: Strike Force Centauri« mixt Looking Glass 3D-Action und Strategie zu einem spannenden Cocktail.

Die Zeiten, als wilde Gesellen mit Augenklappen und Säbeln über die Meere schipperten und harmlose Handelsschiffe kaperten, sind lange vorbei. Inzwischen besitzen die Piraten Raumschiffe, gepanzerte Gleiter und hochgerüstete Kampfanzüge. Glücklicherweise schlagen die Mitglieder der »Strike Force Centauri« mit ähnlich effektiven Waffen und Ausrüstungen zurück; beste Voraussetzungen für wilde Kämpfe also, wie sie in »Terra Nova: Strike Force Centauri« an der Tagesordnung sind. Das neue Spiel der »System Shock«-Schöpfer von Looking Glass kombiniert 3D-Action aus der Sicht des Spielers mit Taktik und einer spannenden Handlung.

Neben den Piraten muß sich der Spieler auch mit den Truppen der Regierung herumschlagen, die von den Unabhängigkeitsbestrebungen der Centauri-Kolonie überhaupt nichts hält. Sie übernehmen die Rolle von Nikola ap Io, dem besten der Kolonisten-Krieger, der mit seinen Kameraden die feindliche Übermacht bezwingen muß. Wie man es schon von anderen Looking-Glass-Spielen gewohnt ist, wird die Action in eine dichte Handlung eingebettet. Außerdem wurde für jeden der Charaktere ein psychologisches Profil erstellt, das mit dessen Vergangenheit und menschlichen Problemen verknüpft ist.

Die Auswirkungen im Spiel sind offensichtlich, da Sie während der Einsätze Ihre Gefährten herumkommandieren dürfen. Mit einer ganzen Palette von Funksprüchen entsenden Sie den einen Kämpfer auf Patrouille, den anderen als Sprengkommando an eine taktisch günstige Stelle. Die Kameraden halten sich zwar an Ihre Befehle, sollen aber soviel Künstliche Intelligenz besitzen, daß sie entsprechend ihres Naturells selbständig günstige Chancen wahrnehmen. Lebhafter Funkverkehr zwischen den Mitgliedern der Strike Force ist ein erheblicher Bestandteil der Atmosphäre, zu der auch die vielen überraschenden Verwicklungen im späteren Verlauf des Spiels passen.

Während einer Mission stecken Sie und Ihre Begleiter in einem gepanzerten Kampfanzug, der mit Hi-Tech geradezu vollgestopft ist. Mit diesen Rüstungen können Sie nicht nur enorm hoch springen, sondern haben auch je nach Auftrag ein beachtliches Arsenal an Vernichtungswaffen dabei. Automatische Zielsuchsysteme, eine zoombare Karte und andere Informationsdienste versorgen Sie mit dem nötigsten, um den ähnlich bewehrten Gegnern widerstehen zu können.

Die Einsätze spielen sich auf den vier Planeten des Sonnensystems ab, die alle unterschiedliche physikalische Voraussetzungen liefern und völlig andere Vorgehensweise erfordern. Stellen Sie sich einmal einen Planeten mit deutlich höherer Schwerkraft vor: Sie können nicht mehr so hoch und weit springen wie unter normalen Verhältnissen, auch die Geschosse des Granatwerfers legen nur einen Bruchteil der eigentlichen Distanz zurück. Solche Kleinigkeiten müssen Sie vor dem Beginn der Mission in Betracht ziehen und die



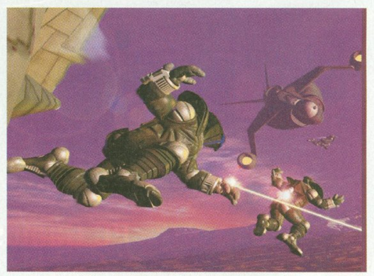
Wir decken unseren Vordermann beim Angriff auf die feindliche Stellung.



Auf der taktischen Karte plazieren Sie Ihre Kameraden.



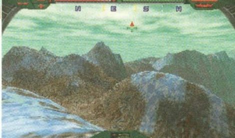
Hier sehen Sie, wie groß die Landschaften sind, die Sie komplett begehen dürfen.



Die gerenderten Zwischensequenzen sehen eindrucksvoll aus.



Wind und Wetter erschweren die Missionen zusätzlich.



Vorsicht: Von den Berghängen können Sie abrutschen.

Die großen Gebäude sind gut befestigt und stark verteidigt.

Truppe entsprechend ausrüsten.

Alle Landschaften werden dank des »TerraScaping«-Verfahrens in aufwendiger 3D-Grafik dargestellt, die eine Besonderheit aufweist: Ähnlich wie schon bei »Flight Unlimited« ist ständig das gesamte Areal zu sehen und jeder Punkt, den Sie erblicken können, ist auch erreichbar. Das verschafft einen sehr realistischen Eindruck der großen Spielumgebung, die sich so weidlich ausnutzen läßt. Hügel und Berge bieten hervorragende Deckung oder lassen sich als Beobachtungsposten nutzen. Weiterhin gibt es natürliche Effekte wie Wind, Regen oder Schnee und technische Auswirkungen wie die Rauchspuren von Raketen, Druckwellen von Explosionen oder flimmernde Luft, die von sogenannten Thermaldisruptoren verursacht wird.

Looking Glass hat auch den Soundbereich nicht vernachlässigt und neben schmissigen Musikstücken vor allem an den Effekten gearbeitet. Dank des »QSound«-Systems hören Sie auch ohne Dolby-Surround-Anlage Schüsse und Explosionen räumlich, also auch von hinten. Das hilft im Spiel weiter, wenn die Übersicht in einem feindlichen Sturmangriff mal verloren geht und Sie besser nach Gehör spielen.

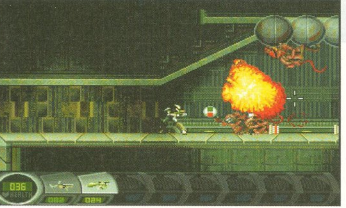
Looking Glass hat erstmals aufwendige Filmsequenzen in einem Spiel verwendet, die ähnlich wie bei »Wing Commander 3« mit echten Schauspielern gefilmt wurden, bevor man diese in gerenderte Hintergründe kopierte. Der deutsche Distributor Softgold wird übrigens nicht nur die Bildschirmtexte eindeutschen, sondern auch für komplett deutsche Sprachausgabe während des Spiels und bei den Videos sorgen. Laut Aussagen der Programmierer soll Terra Nova: Strike Force Centauri bereits erhältlich sein, wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten; die deutsche Version will Softgold bis April fertig haben. **(fs)**

TERRA-NOVA-FACTS

- **Hersteller:** **Looking Glass**
- **Genre:** **3D-Action/Strategie**
- **Termin:** **April '96**
- **ca.-Preis:** **DM 120,-**
- **Besonderheiten:** **Charaktere im Spiel treffen eigene Entscheidungen; realistische und riesige Landschaften mit Schwerkraft und Wetter.**

AKTUELLE MELDUNGEN

MISSBRAUCH BEI ELECTRONIC ARTS



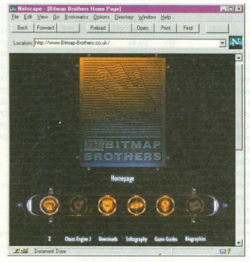
Das Actionspiel »Abuse« wird demnächst von Electronic Arts vertrieben.

Das 2D-Action-Spiel »Abuse« vom id-Software-Spinoff »Crack Dot Com« erscheint in Kürze bei Electronic Arts. Das scrollende Spiel, bei dem Aliens en masse abgeballert werden müssen, enthält eine komplette Programmiersprache für eigene Levels. Weitere Neuheiten von Electronic Arts: »MacLaren at LeMans«, eine Rennsimulation, die nicht nur die Original-Strecke sondern auch die »echten« Autos und Teams enthält, sowie ein in der EA-Sports-Reihe erscheinender Angel-Simulator. Für die Golfer bietet EA Sports eine Zusatz-CD für »PGA 96« unter dem Namen »Spanish Bay« an; eine PGA-Version mit Europäischen Kursen soll in Kürze folgen.

NEUE HOMEPAGES

Eine ganze Reihe von Spielefirmen hat sich in den letzten Wochen in das Internet gewagt. So finden Sie unter anderem Gametek (www.gametek.com) und Mindscape (www.mindscape.com). Auch das Entwicklerteam der Bitmap Brothers hat eine Webseite (www.Bitmap-Brothers.co.uk), auf der zum Beispiel Spieletips zu den Uralt-Klassikern der Bitmaps bis hin zu Speedball gibt. Eine Web-Seite der PC Player ist übrigens in Arbeit; mehr News dazu gibt es voraussichtlich nächsten Monat.





Die Web-Seiten der Bitmap Brothers enthalten unter anderem Komplett-Lösungen für ältere Spiele.

TOTAL NORMAL?

»Normality Inc.« heißt das neue Adventure, an dem derzeit bei Gremlin Interactive gebastelt wird. Das Meiste in diesem Spiel steht allerdings im krassen Widerspruch zu seinem Titel. Weder optisch noch inhaltlich wird hier konventionelle Abenteuerkost geboten. Die Story spielt in einer Zukunft im Stil von George Orwells »1984«. Im Stadtstaat »Neutropolis« ist totale Überwachung angesagt. Kent, der Held des Abenteuers, ist ein ziemlich ausgeflippter Punker, der mit diesem Unterdrücker-System Schwierigkeiten hat. Wegen seines Verhaltens in Hausarrest gesteckt, entschließt er sich zur Revolution. Neben Ausbruch, Arbeitsbeschaffung und der Suche nach Mit-Revoluzzern stehen Wände bepinseln und andere subversive Aktionen auf dem Programm. Sein Kampf gegen die »Norm-Polizei« wird an über 120 verschiedene Schauplätze führen. Alle Charaktere wurden mit 3D-Software erzeugt und in Videosequenzen eingebaut. Als Abwechslung zu den üblichen Puzzles dürfen Sie auch Arcade-Elemente erwarten. Außerdem hat Gremlin durchgängig logische und faire Rätsel versprochen. Eine möglichst einfach zu bedienende Maus-Steuerung soll frustfreies Vergnügen garantieren. Wenn Sie also schon immer mal Ihrem »normalen« bürgerlichen Dasein entfliehen wollten, können Sie frühestens ab Ende März nach diesem Abenteuerspiel Ausschau halten.



Freiheit für Ölsardinen – weg mit den Ölfässern!

DER BESTSELLER

Welches war Weihnachten 1995 das meistverkaufte Spiel in den USA? Doom? Gabriel Knight? NHL Hockey? Überraschung: »Myst« hat im Dezember in USA knackige 114.000 Stück verkauft; das erreichen die meisten Spiele nicht mal in drei Jahren. Seit Myst im September 1993 auf dem Macintosh erschien, sind über zwei Millionen Einheiten verkauft worden; damit darf es sich wohl offiziell als das meistverkaufte Computerspiel aller Zeit schmücken. Der Haken an der Nachricht: Weil Myst sich immer noch großartig verkauft, lassen sich die Programmierer Robyn und Randy Miller noch mehr Zeit mit »Myst 2«. Dieses Jahr wirds wohl noch nicht fertig – schließlich sind die monatlichen Honorarschecks groß genug um etwas zu faulenzen...

CRYO LÄSST'S KRACHEN



Die aufwendigen Dreharbeiten zu Hardline erforderten angeblich einen echten Hubschrauber.

Wenn in Frankreich gerade was explodiert, sind es nicht etwa weitere Atombomben-Tests, sondern die Dreharbeiten zu »Hardline«, einem »interaktiven Film« der von Cryo (Raven Project, Lost Eden) gedreht wird. In Hardline geht es ins Amerika der Jahrtausendwende, in dem die Regierung immer mehr an Macht verliert und Bandenkriege an der Tagesordnung sind. Da versucht eine geheimnisvolle Sekte, die Macht an sich zu reißen; laut einer alten Prophezeiung sind Sie der Einzige, der den Vormarsch der bösen Sekte stoppen kann.

Für den Film werden uns zwei Stunden actiongeladener Videosequenzen versprochen: Hubschrauber krachen durch berstende Fenster, Lastwagen fahren durch Mauern und an allen Ecken gibt es Explosionen. Zehn interaktive Szenen sollen in den Film eingebaut werden. Voraussichtlich im Juli wird Hardline erscheinen.

MEHR STÄDTE FÜR SIMCITY

Der NBG Verlag hat die CD-ROM »S!ZONE« auf den Markt gebracht; sie enthält gesammelt etwa 800 Städte für »SimCity 2000« von Maxis. Die meisten der Städte stammen von Spielern, die diese in Online-Dienste upgeloadet haben; aber um einfacher durch die 800 Dateien durchzublicken, sind sie auf der CD-ROM sortiert und mit einem Suchprogramm versehen, so daß Sie beispielsweise nach allen Städten mit aktivem Vulkan oder anderen Kriterien suchen können. Die CD-ROM kostet zirka 50 Mark. (bs)



LESER-TOP 25



Platz	Spiel	PC PLAYER-WERTUNG
1	(1) COMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
2	(3) WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS Blizzard	87 %
3	(5) NHL HOCKEY '96 Electronic Arts	92 %
4	(4) FIFA SOCCER '96 Electronic Arts	88 %
5	(16) WORMS Team 17/Ocean	69 %
6	(10) STAR TREK: A FINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
7	(6) THE NEED FOR SPEED Electronic Arts	84 %
8	(2) REBEL ASSAULT 2 LucasArts	82 %
9	(14) SIMON THE SORCERER 2 Adventure Soft	83 %
10	(9) NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
11	(7) THE DIG LucasArts	86 %
12	(17) DESCENT Interplay	90 %
13	(-) COLONIZATION Microprose	88 %
NEU 14	PANZER GENERAL S.S.I.	81 %
15	(-) INDIZIERTES SPIEL* –	– %
16	(-) INDIZIERTES SPIEL* –	– %
17	(22) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
18	(8) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
NEU 19	CRUSADER: NO REMORSE Origin	75 %
20	(-) SYSTEM SHOCK Origin	91 %
NEU 21	BLEIFUSS Virgin	82 %
NEU 22	TILT Virgin	77 %
23	(24) MECH WARRIOR 2 Activision	81 %
24	(19) MAGIC CARPET 2 Bullfrog/Electronic Arts	90 %
NEU 25	INDY CAR RACING 2 Papyrus/Virgin	86 %

* Dieses Spiel wurde in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(1)	Warcraft 2	Blizzard
2	(2)	Hugo 2	ITE
3	(8)	Command & Conquer	Westwood / Virgin
4	(10)	Caesar 2	Impressions/Sierra
5	(5)	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
6	(7)	Eurofighter 2000	DID/Ocean
7	(3)	Rebel Assault 2	LucasArts
8	(9)	The Need for Speed	Electronic Arts
9	(6)	Bleifuss	Virgin
10	(15)	Police Quest SWAT	Sierra
11	(13)	Megapack 4	Compilation
12	(17)	Tilt	Virgin
13	(12)	Monopoly	Westwood/Virgin
14	(14)	Grand Prix Manager	Microprose
15	(-)	Indy Car Racing 2	Papyrus / Virgin
16	(20)	Megapack 3	Compilation
17	(-)	3D Ultra Pinball	Sierra
18	(19)	Myst	Broderbund
19	(18)	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
20	(-)	Worms	Team 17/Ocean

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Februar 1996.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

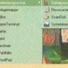
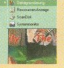
1. (1) Windows 95
2. (2) Windows 3.11
3. (3) Norton Commander 5.0
4. (4) Corel Draw 5.0
5. (5) Microsoft Word 6.0



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

Welches 32-Bit-Videospiel wollen Sie sich kaufen?

1	gar keins	91 %
2	Sony Playstation	5 %
3	Sega Saturn	3 %
4	Ich brauche beide	1%

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

Die derzeit besten Spielehersteller

1. (3) Westwood
2. (1) EA Sports (Electronic Arts)
3. (2) LucasArts
4. (-) Bullfrog
5. (5) Blizzard




Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

WING COMMANDER 4



WING COMMANDER 4



GEFANGEN IN DER
EWIGKEIT DES
VERBOTENEN LANDES

- 6 riesige Welten voll mystischer Rätsel
- 14 Hollywood-Stars in packenden Videoanimationen



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von



Erinnerungen

Seit dem Sieg über die Kilrathi führt der ehemalige Colonel Christopher Blair ein geruhsames Dasein als Farmer. Eine Nachricht von Maniac erinnert ihn an die guten alten Zeiten...

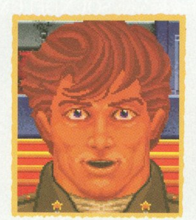
Nachdem ich Maniacs Nachricht gelesen habe, weiß ich nicht, ob ich lachen oder fluchen soll. Der alte Aufschneider lebt also immer noch - nach Kriegsende hatten wir uns aus den Augen verloren. Ich zog in die Nähe der Grenzwelten und baute mir eine Farm auf. Und jetzt will sich der Sprücheklopfer in einer Bar mit mir treffen. Das erinnert mich an meine feuchte Zeit auf der Akademie, als der Krieg mit Kilrah noch weit entfernt war. Ich konnte es damals gar nicht erwarten, einen echten Flieger zu steuern. Maschinen wie die »Hornet«, die »Rapier« oder die schwere »Raptor« kannte ich nur von Blueprints und aus dem Simulator. Eigentlich hätten mich nach der Akademie mehrere Jahre auf irgendeiner abgelegenen Raumstation erwartet. Doch die Konföderation benötigte dringend Piloten, und so wurde im Jahr '54 auf die »TCS Tiger's Claw« unter dem Kommando von Commander Halcyon berufen.
Hier lernte ich Maniac kennen, der mit bürgerlichem Namen Todd Marshall heißt. Damals war er natürlich noch nicht Major - wir fingen alle klein an. Keine Ahnung, warum man ihn überhaupt jemals beförderte - für seine selbstmörderischen Flugmanöver etwa, oder seine große Klappe? Ich weiß noch, daß wir in der Schiffsbar Tips und Taktiken austauschten, wie den verschiedenen Feindschiffen am besten beizukommen war. Die Kilrathi kämpften so entschlossen, daß wir oft nur durch unseren Überlebenswillen und mit viel Glück zurück zur Tiger's Claw fanden. Eine einzige verpatzte Mission hätte uns in Teufels Küche gebracht, und wahrscheinlich sogar den weiteren Kriegsverlauf beeinflußt. Als ich einmal per Schleudersitz aus meinem Schiff ausstieg, kassierte ich eine saftige Strafpredigt: Unsere Jagdraumer kosteten schon damals ein mittleres Vermögen, und nur siegreiche Piloten durften die besseren Maschinen fliegen.

Das Ende der Tiger's Claw

Die Tiger's Claw überlebte unseren siegreichen Feldzug nur um Monate. Ich mußte mitansehen, wie der Träger mit vielen Kameraden an Bord von Tarnbombern der Katzen vernichtet wurde. Damit begannen fünf der schwärzesten Jahre meines Lebens, denn man verdächtigte mich des Verrats. Mein Flugschreiber war defekt, so daß ich die Existenz der unsichtbaren Kilrathi-Flieger nicht beweisen konnte. Das Kriegsgerichtsverfahren wurde zwar eingestellt, aber Admiral Tolwyn mißtraute mir und versetzte mich in einen ereignislosen Grenzabschnitt. Als die Fellknäuel plötzlich auch in dieser Gegend zuschlugen, gelangte ich wieder in den Mittelpunkt des Geschehens. Bei einem Routineflug half ich Piloten des Trägers »Concordia« und durfte mich ihnen anschließen. Zu meiner Überraschung war auch Maniac an Bord, der kurz vor dem Ende der Tiger's Claw dorthin versetzt worden war. Auch einige andere meiner alten Kumpels hatten überlebt, darunter das Rauhbein Paladin und Angel, deren französischer Akzent mir immer mehr ans Herz wuchs. Auf der Concordia sah ich zum ersten Mal einen Kilrathi ohne das Leuchten des Headup-Displays: Colonel Ralgha nar Hhallas, oder besser Hobbes, war uns übergelaufen und kämpfte verbissen gegen seine Artgenossen.


Die Victory, mein letztes Mutterschiff, dient heute als Museum.


Meine Wenigkeit, Christopher Blair, in jungen Jahren.


Maniac ist schon immer ein Hitzkopf gewesen.


James »Paladin« Taggart, vor seiner Haarumfärbung.

eines Veteranen

Ich hatte damals das Gefühl, daß unsere Einsätze im zweiten Kilrathi-Feldzug sehr viel geradliniger verliefen, als jene zu Zeiten der Tiger's Claw. Eine Mission diktierte die nächste, es ging grundsätzlich nur um Sieg oder Niederlage. Hinzu kam eine Mordserie auf der Concordia, die unser Leben nicht gerade angenehmer machte. Wer täglich gegen todesmutige Katzenpiloten antritt, kann keinen bombenlegenden Saboteur im Rücken gebrauchen. Aber es gab auch positive Entwicklungen, vor allem bei der Ausrüstung. Mit unseren neuen Torpedos konnten wir endlich kilrathische Großraumschiffe knacken! Ich erinnere mich noch gut an die aberwitzigen Zielanflüge durch feindliches Flak-Feuer und das anschließende Steuern des Torpedos bis zum Einschlag. Dagegen waren sporadische Patroullien durch Asteroidenfelder ein Kinderspiel. Schließlich gewannen wir auch diesen Feldzug.

Der dritte Feldzug

Doch das Kriegsglück wendete sich, die Katzen arbeiteten sich langsam an die Erde heran. Eines Tages stand ich dann zusammen mit Paladin an den Gestaden eines Meeres, in das die abgeschossene Concordia gestürzt war. Ich glaube nicht, daß es der Rauch des ausbrennenden Wracks war, der mir die Tränen in die Augen trieb. Admiral Tolwyn, mein alter Widersacher, versetzte mich wenig später auf einen abgetakelten Uralt-Träger. Die »TCS Victory« wurde von Kapitän Eisen kommandiert, der sich unter seiner harten Schale als fairer Vorgesetzter erwies. Anfangs war es schwierig, mit der spartanischen Einrichtung und den neuen Kollegen klarzukommen. Nur zwei meiner alten Gefährten hatte es hierher verschlagen, Maniac und Hobbes. Paladin ging unterdessen einem Geheimauftrag nach, und meine Freundin Angel war seit geraumer Zeit verschollen.

Dickköpfig stemmten wir uns gegen die Kilrathi-Flut; zu Beginn hätte jede Niederlage das Ende der Erde bedeuten können. Nach und nach weihte mich Tolwyn in seine Pläne ein. Er wollte einen Verzweiflungsschlag gegen die Heimatwelt der Kilrathi führen. Wissenschaftler der Konföderation hatten eine Waffe entwickelt, deren Feuerkraft ganze Planeten zerstören konnte. Doch als unsere kleine Flotte mit der raumschiffgroßen »Behemoth« zusammentraf, griffen die von einem Verräter informierten Kilrathi an. Trotz unserer erbitterten Gegenwehr konnten wir die Geheimwaffe nicht retten. Als ich die im All verglühenden Trümmer sah, war mir, als ob sich auch all meine Hoffnungen in Staub auflösten.

In Form einer Superbombe hatte Paladin einen letzten Trumpf in der Hand, den auszuspielen meine Aufgabe war. Erstmals in meinem langen Pilotenleben führte ich Angriffe gegen Bodenziele durch und eskortierte Landungstruppen. Dann wartete eine Enttäuschung sondergleichen auf mich. Hobbes, mein alter Freund aus drei Feldzügen, erwies sich als Agent der Kilrathi. Wir erfuhren nie, ob er von Anfang an gegen uns gearbeitet, oder erst vor kurzem erneut die Seiten gewechselt hatte. In meiner Rachsucht verfolgte ich den Mörder und schoß ihn ab. Währenddessen wurde die Victory angegriffen, zwei meiner Kameraden kamen durch meine Abwesenheit ums Leben. Als mir Paladin dann etwas später mitteilte, daß Angel ein Opfer des kilrathischen Kaisers geworden war, kannte ich kein Erbarmen mehr. Ich war bereit, den Heimatplaneten der Katzenplage durch den gezielten Abwurf der Bombe zu vernichten. Auch in dieser letzten Mission, bei der ich durch eine lange Schlucht bis zu meinem Ziel fliegen mußte, blieb ich erfolgreich. So endete der jahrzehntealte Krieg.

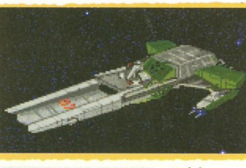
Unter den Piloten, die mir beim Anflug auf Kilrah Geleitschutz gaben, war auch Maniac gewesen. Maniac, der selten Befehlen gehorchte, ständig Sprüche klopfte und trotzdem ein toller Pilot war. Ich werde mich jetzt auf den Weg machen - mal sehen, was er von mir will. **(hf/la)**



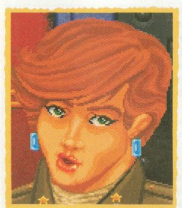
Eine Aufnahme der Concordia.



Niemand hat mich jemals so enttäuscht wie Hobbes.



Auf der Tiger's Claw begann meine Karriere.



Pilotin Angel war französischer Abstammung.



Admiral Tolwyn hielt mich für einen Verräter.

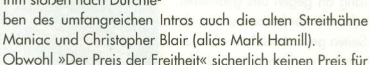


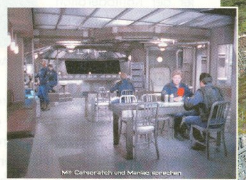
WING COMMANDER 4

THE PRICE OF FREEDOM

Für die einen ist es ein Pausensnack, für die anderen der längste interaktive Film der Welt. Erstmals hat Chris Roberts bei einem Nachfolger mehr am Inhalt geschraubt, als an der Technik – Wing Commander ist gehaltvoller geworden.

Nach dem Sieg gegen die Kilrathis ist auf seiten der Menschen keineswegs Friede, Freude, Eierkuchen eingekehrt. Die sogenannten Grenzwelten haben keine Lust mehr auf die Wichtigtuerei der Konföderation und beginnen, eigene Wege zu gehen. Plötzlich kommt es zu Überfällen auf Zivilschiffe, die anscheinend auf das Konto der Grenzweltler gehen. Der Rat der Konföderierten ist empört und schickt Flotten in die Konfliktzone – darunter die »Lexington« unter dem Kommando von WC3-Veteran Kapitän Eisen. Zu ihm stoßen nach Durchleben des umfangreichen Intros auch die alten Streithähne Maniac und Christopher Blair (alias Mark Hamill). Obwohl »Der Preis der Freitheit« sicherlich keinen Preis für umwerfende Originalität erhalten wird, gibt es doch einige Handlungswendungen. Natürlich sind nicht die Grenzwelten an den Mordtaten schuld, aber wer dann? Innerhalb der ersten beiden (von insgesamt sechs) CDs erhält der Spieler die Möglichkeit, sich zum Überlaufen zu entschließen. Vor derartig tiefgehende moralische Zerreißproben gestellt, können Sie sich übrigens durchaus für Kadavergehorsam entscheiden – das Spiel ist dann allerdings ein wenig kürzer…
Das erste Wing Commander war nicht zuletzt deshalb interessant, weil sich der Kriegsverlauf durch die eigenen Leistungen zum Guten oder Schlechten wandte – ein soge-



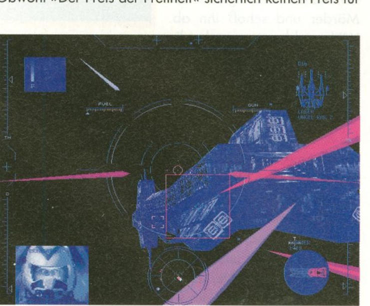


Wie gewohnt, spricht man zwischen den Einsätzen mit Kollegen.



Die »Dragon« ist eines der fünf neuen Kampfschiffe.


In der Bodenmission haben wir soeben einen Geschützbunker ausgeschaltet.


Angriff auf ein feindliches Großkampfschiff.

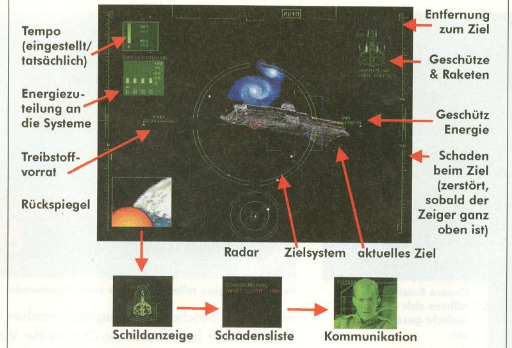


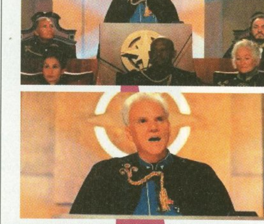
im wettbewerb

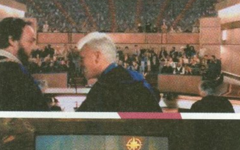
Magic Carpet 2	90
WING COMMANDER 4	**87**
TIE Fighter (CD-ROM)	85
Wing Commander 3 (abgewertet)	84
Star Rangers	65

Wing Commander 4 überholt dank besserer Missionen den (damals richtungsweisenden) Vorgänger, den wir um 5 Punkte zurückgestuft haben. Das aktuelle Konkurrenzprogramm Star Rangers wirkt im Vergleich wie ein häßliches, fluglahmes Entlein. Allenfalls das freie Anfliegen beliebiger Stellen des momentanen Einsatzgebietes zeichnet das Produkt aus. TIE Fighter bietet 3D-Grafik ohne Texturen und recht langweilige Zwischensequenzen, aber noch mehr Spieltiefe als die Wing Commander-Serie. An der Spitze der Action-Flugspiele behauptet sich Magic Carpet 2. Der Bullfrog-Titel vereint tolle Grafik, eifriges Mana-Sammeln, hektische Kämpfe, taktisches Vorgehen und viele Zaubersprüche.

Hier sehen Sie eine Erklärung der Cockpitinstrumente.

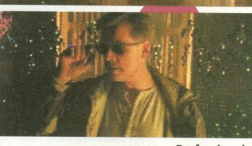












Professionelle Überleitungen: Von der Ratshalle schwenkt die Kamera in eine Kneipe.

nannter Missionsbaum machte es möglich. Da Origin durch Umfragen feststellte, daß viele Kunden diese Idee nicht sonderlich zu schätzen wußten, präsentierte sich der Nachfolger streng linear: Eine Mission mußte solange gespielt werden, bis sie endlich gewonnen war. Teil 3 lockerte dieses Handlungskorsett etwas, so daß es an einigen wenigen Stellen Verzweigungen gab. Beim aktuellen Wing Commander hat man sich noch weiter an das Original angenähert – mehrmals gilt es, grundlegende Entscheidungen zu treffen, außerdem wartet eine Vielzahl von kleineren Gabelungen auf den Sternenkrieger. Ein Beispiel dafür ist der Chefmechaniker Pliers. Mehrere Male schlägt er Ihnen vor, Ihr Schiff aufzufrisieren, was aber auch negative Nebeneffekte haben könnte. Geben Sie Ihr Okay, dürfen Sie sich z.B. über einen Unsichtbarkeitsgenerator freuen. An einigen Stellen muß man sich für einen von mehreren Aufträgen entscheiden – da heißt es Abwägen, was der eigenen Sache dienlicher sein könnte. Wer es versäumt, ein neues Raumschiffmodell der Konföderation zu klauen, darf es verständlicherweise in späteren Einsätzen auch nicht fliegen.

Das Grundprinzip von Wing Commander 3, zwischen zwei Einsätzen mit Leuten zu reden, bevor die nächste Einsatzbesprechung erfolgt, wurde weiter ausgebaut. Stellenweise führt man bis zu sechs Unterhaltungen, bevor es wieder ins Cockpit geht. Glücklicherweise muß man nicht mehr ziellos auf dem Raumträger umherirren, sondern ruft einfach einen Grundrißplan auf. Hier stehen rote Punkte für Begegnungen, die unbedingt abgearbeitet werden müssen, blaue für »Bonusgespräche«. Vor dem Einsatz dürfen Sie nicht nur Ihr Schiff und dessen Bewaffnung aussuchen, sondern auch den Flügelpiloten. Manchmal bestimmen Sie sogar die Zusammensetzung eines zweiten Geschwaders, das einen parallelen Auftrag durchführt.

Drei der enthaltenen Raumjäger sind aus dem dritten Teil bekannt, fünf weitere komplett neu. Fast jedes Schiff verfügt über eine alternative Bewaffnung, zu der man mitten im Flug wechseln kann. So gibt es »Streukanonen«, Maschinengewehre und ein Geschütz, das vor jedem Schuß erst aufgeladen werden muß, dafür aber durchschlagende Wirkung zeigt. Die Energieverteilung auf Triebwerke, Schutzschild, Waffen und Reparatursysteme wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen. Allerdings kann man jetzt nicht mehr zwischen Cockpit- und Vollbilddarstellung wählen, denn das Cockpit ist ersatzlos weggefallen. Dafür sind weitere Großkampfschiffe hinzugekommen, durch die man nur noch hin-

boris schneider

Wenn die Welt gerecht wäre, dann hieße dieses Spiel bestenfalls »Wing Commander Dreieinhalb«. Denn vieles, was hier als »Neuheit« begrüßt wird, ist alles, nur nicht innovativ. Weil »TIE Fighter« doch etwas erfolgreicher und gehaltvoller war, hat die Origin-Truppe den Wing Commander um das eine oder andere Feature aufgebohrt; natürlich weiterhin ohne die taktische Tiefe zu erreichen. Nicht falsch verstehen – Wing Commander 4 macht viel Spaß und ist ein besseres Spiel als 1, 2 und 3. Aber die Erwartungshaltung war riesig, die Konkurrenz drückt und beim vierten Aufguß wird auch der stärkste Teebeutel langsam etwas fade.

Lange diskutieren wird man sicherlich auch über den »Film«: Der setzt zwar für Computerspiele neue Maßstäbe, aber wenn Chris Roberts sich schon als Regisseur eines Kino-Krachers sieht, muß man deutlich sagen: Komm zurück auf den Erdboden, Chris. Das Niveau einer durchschnittlichen Star-Trek-Folge hast du vielleicht erreicht, doch bis zur Kino-Klasse fehlen doch noch ein paar Lichtjahre. Zuviele alte Klischees, zu berechenbare Handlung und an manchen Stellen dann doch zu billige Stunts und Tricks: Ich würde das WC4-Video mit dem gleichen Enthusiasmus sehen wie eine Babylon-5-Folge und dann unter »Ganz nett« ins Regal sortieren.



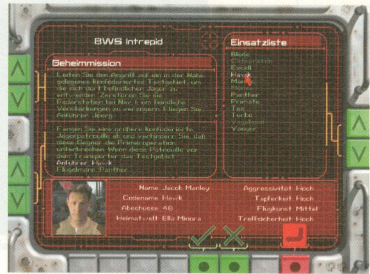
Unsere Enterkapseln nähern sich dem außer Gefecht gesetzten Kreuzer.

◀ Taktische Entscheidung: Nur zwei der drei Missionen können geflogen werden.

durchfliegen kann, wenn sie über einen Hangar verfügen. Von ihrem Rumpf prallt man jedoch ab – ganz im Gegensatz zu Wing Commander 3.

Die Missionen sind komplexer und abwechslungsreicher geworden. Schon im zweitniedrigsten Schwierigkeitsgrad kommt man ohne ein gewisses Maß an Taktik nicht sonderlich weit; einige Abschnitte können durch wildes Herumballern überhaupt nicht gelöst werden. Zu den neuen Missionstypen gehört das Entern von Raumstationen durch bemannte Torpedos (deren Andockoperation man in »X-Wing«-Manier verfolgen kann), Fotografieren von Bodenzielen oder Ausschalten und Übernehmen feindlicher Jäger. Dank eines Rückspiegels fällt der Einsatz des am Heck befindlichen Traktorstrahls besonders leicht.

Umfangreiche Einstelloptionen erlauben es, das hardwarehungrige Spiel an Ihre Wünsche anzupassen. So wählen Sie zwischen zwei Flugmodi, machen sich unverwundbar oder beeinflussen die Qualität der Videosequenzen. Diesen sieht man den betriebenen Aufwand (10 Millionen Dollar Produktionskosten) zwar an, ganz überzeugen können sie nicht. So gibt es mindestens zweimal die Situation, daß ein eben noch vom Gegenteil überzeugter Charakter innerhalb weniger Sekunden ohne triftigen Grund seine Einstellung ändert (»Ich kann niemandem sagen, wie verweifelt ich war, und wie verletzt, als ich von Ihrem Überlaufen hörte!« Und kurz darauf: »Mmh. Ja, ich glaube, Sie haben völlig Recht!«). Immerhin gibt es nun einige Stuntszenen zu sehen, gefilmt wurde vor echten Kulissen, anstatt per Bluescreen-Technik. **(la)**



In dieser Mission teilen Sie gleich zwei Geschwader ein.

jörg langer

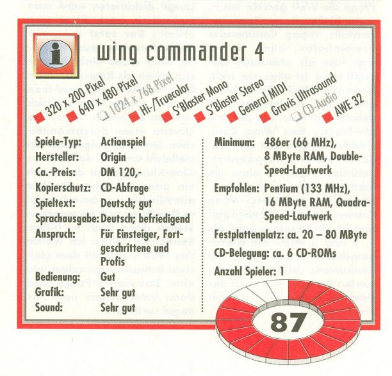
Die zehn Millionen Dollar Produktionskosten für die Dreharbeiten lassen mich herzlich kalt: Als Kinofilm ist Wing Commander 4 nicht aufregender als typische Science-fiction-Dutzendware aus dem Nachtprogramm gängiger Privatsender. Technisch hat sich zudem wenig getan, am Konzept gleich zweimal nichts: Starten, Gegner abschießen, landen, Zwischensequenz angucken. Es gibt nach wie vor keinen taktischen Einsatz von Flottenverbänden oder logistische Elemente wie ein begrenzter Vorrat an Schiffen und Raketen.

Im wichtigsten Punkt jedoch, dem spielerischen Gehalt, hat die Truppe um Chris Roberts dazugelernt. Ob es nun die mehrmals verzweigenden Missionen sind, das Frisieren des eigenen Schiffs durch Pliers oder die Auswahl zwischen zwei Einsatzgebieten – der Spieler hat mehr Entscheidungen zu treffen, die sich auch tatsächlich auswirken. Die Einsätze sind interessanter geworden, nicht immer führt simples Drauflosballern zum Erfolg. Wing Commander 4 lebt somit nicht mehr nur allein von der technischen Faszination, auch wenn diese immer noch eine Rolle spielt: Bei keinem anderen Weltraumspiel sind die Kämpfe gegen Großkampfschiffe überzeugender gelöst, sehen Bodenmissionen besser aus oder explodieren Gegner effektvoller.

DEUTSCHE CONTRA ENGLISCHE VERSION

Während die deutsche Version von Wing Commander 3 neue Maßstäbe setzte, enttäuscht der Nachfolger etwas: Mehrere Schauspieler haben neue Synchronstimmen erhalten, die teilweise einfach nicht passen – der wuchtige Captain Eisen hat nun z.B. eine zu hohe Stimme. Auch die Texte sorgen für die eine oder andere Irritation, manche Passagen hören sich arg gestelzt an. Stilblüten-Höhepunkt: In der »Flügelkonfiguration« (gemeint ist die Teamauswahl) werden Piloten nicht etwa aus einem Team abgezogen, sondern grausamerweise »beseitigt«. Insgesamt ist die deutsche Version zwar immer noch von guter Qualität, doch nach dem hochwertigen Vorgänger hätte man mehr erwarten können.

Es gibt übrigens mindestens eine Szene, die für den hiesigen Markt entschärft wurde: Als einem Offizier die Kehle durchgeschnitten wird, schaut die deutsche Fassung diskret weg.



wing commander 4

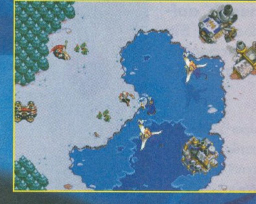
■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Origin
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Double-Speed-Laufwerk
Empfohlen:	Pentium (133 MHz), 16 MByte RAM, Quadra-Speed-Laufwerk
Festplattenplatz:	ca. 20 – 80 MByte
CD-Belegung:	ca. 6 CD-ROMs
Anzahl Spieler:	1

87

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik. Komplett in Deutsch

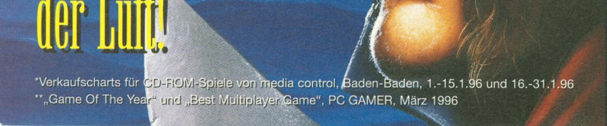




Nummer 1 in Deutschland*
Spiel des Jahres in den USA**

geht weiter.
der Luft!

*Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von media control, Baden-Baden, 1.-15.1.96 und 16.-31.1.96
**„Game Of The Year" und „Best Multiplayer Game", PC GAMER, März 1996



Demnächst von BLIZZARD:

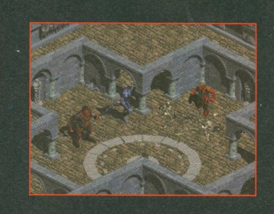
DIABLO

Das Fantasy-Rollenspiel in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten dämonische Kreaturen, magische Kräfte und Diablo, der Herrscher über die Unterwelt.

Viel Glück!





Im Exklusiv-Vertrieb von:

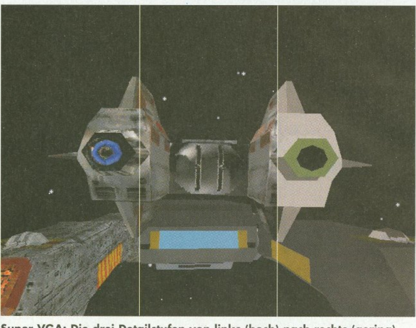
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE



http://www.blizzard.com

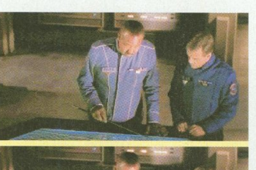
HARDWARE COMMANDER

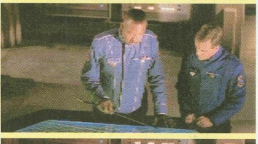
Eine neue Wing-Commander-Folge war bislang ein guter Grund, seinen PC aufzurüsten. Wir haben für Sie die Hardware-Anforderungen des vierten Teils genau unter die Lupe genommen.



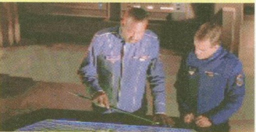
Super VGA: Die drei Detailstufen von links (hoch) nach rechts (gering).

Was nutzen Weltraumkämpfe mit Super-VGA-Auflösung und orchestraler Bombastmusik, wenn das ganze zum Diashow-Geruckel verkommt? Bevor Sie sich den vierten Teil der erfolgreichen Weltraum-Saga »Wing Commander« zulegen, sollten Sie die nötigen Hardware-Anforderungen überprüfen – sonst könnte die Enttäuschung groß sein. Wir haben diejenigen drei PC-Komponenten kritisch betrachtet, auf die »Wing Commander 4« besonderen Wert legt: Prozessor (3D-Grafik), RAM-Speicher (Nachladezeiten) und CD-ROM-Laufwerk (Nachladezeiten, Videos).









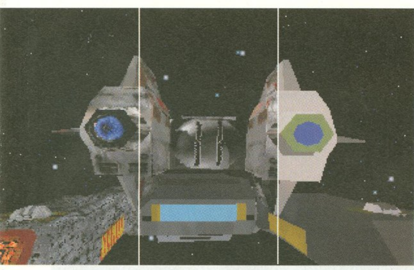
Hier sehen Sie die verschiedenen Videofilm-Modi. Von oben nach unten: 16-Bit-Super-VGA ohne bzw. mit »schneller Dekomprimierung«, darunter VGA ohne bzw. mit »schneller Dekomprimierung«.

Bei den Prozessoren war vom DX2/66 bis zum High-End-Pentium/166 alles dabei. Getestet haben wir den Prozessor mittels der eingebauten Frames-pro-Sekunde-Anzeige von Wing Commander 4, die Sie durch gleichzeitiges Drücken der Steuerungs- und »F«-Taste erhalten. Umso höher dieser Wert, desto flüssiger die Grafikdarstellung. Es gab folgende Testprozedur zu bestehen: Flug über den Träger »Lexington«, als typische Situation beim Kampf gegen Großraumschiffe. Außerdem mußte ein Weltraumkampf mit vier beteiligten Schiffen sowie eine Planetenmission mit Luft- und Bodenobjekten bewältigt werden. Alle Messungen wurden sowohl in VGA- (320 x 200 Pixel) als auch in Super-VGA-Auflösung (640 x 480 Pixel) vorgenommen. Die ernüchternden Ergebnisse sehen Sie in Tabelle 1. Wer noch einen DX2/66-Computer besitzt, muß sich auf eine arge Ruckelorgie gefaßt machen – auch unter VGA. WC 4 ist mit diesem Prozessor praktisch unspielbar. Übrigens: Die eingebaute Frames-Anzeige sinkt zwar nie unter 4, tatsächlich erfolgt der Bildschirmaufbau aber teilweise im Sekundentakt.

Zum Testen des benötigten RAM-Speichers haben wir die Zeit für die Ladenzeiten einer Mission sowie beim Betreten einer Station gemessen. Außerdem wurden die Video- und Flugsequenzen auf »Ruckler« geprüft (Tabelle 2). Bei diesen Tests bestand das Grundsystem aus einem Pentium/90 mit einem Quadspeed-Laufwerk. Das Ergebnis: Mit 8 MByte benötigt das Programm gut doppelt so lange fürs Nachladen, als mit 16 MByte. Auch bei den Flugmanövern gab es einige Aussetzer – oft verliert man den Gegner aus dem Fadenkreuz, weil der Computer eine Zwei-Sekunden-Pause einlegt. Mehr als 16 MByte RAM sind allerdings unnötig – in unseren Tests

Tabelle 1 Prozessoren

Prozessortyp	DX2/66	DX4/100	Pentium/90	Pentium/120	Pentium/166
Auflösung VGA					
Großraumschiff	4 - 5 fps	8 - 9 fps	15 fps	20 fps	24 fps
Kampf im Weltraum	15 fps	20 fps	24 fps	24 fps	24 fps
Kampf auf dem Planeten	4 - 5 fps	7 - 8 fps	10 - 5 fps	17 - 20 fps	24 fps
Auflösung SVGA					
Großraumschiff	< 4 fps	5 - 6 fps	8 fps	10 fps	13 - 15 fps
Kampf im Weltraum	< 4 fps	10 - 12 fps	17 fps	20 fps	24 fps
Kampf auf dem Planeten	< 4 fps	< 4 fps	5 - 7 fps	7 - 8 fps	10 - 12 fps



Die drei Detailstufen der VGA-Auflösung von links nach rechts.

schien Wing Commander 4 alles darüber hinausgehende RAM gar nicht zu benutzen.

Mit denselben Tests probierten wir mehrere CD-ROM-Laufwerke aus (Tabelle 3). Das Testsystem war ein Pentium/90 mit 16 MByte RAM. Bei einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk gab es wieder Aussetzer im Flug. Mit unserem Mitsumi-Laufwerk ruckelten die Videos sogar deutlich. Zwei andere Double-Speed-Laufwerke zeigten diesen Effekt nicht (Sony und Philips). Ab Quadspeed ist dagegen alles in Ordnung, 8-fach-Laufwerke bringen keine wesentliche Verbesserung.

Richtig spielbar wird Wing Commander 4 also erst ab einem DX4/100, wobei Sie das Spiel nur in VGA genießen können. Super-VGA-Auflösung ist erst Besitzern eines Pentium/90 zu empfehlen, bei Planetenmissionen oder größeren Kämpfen geht jedoch die Frame-Rate in die Knie. Durchweg flüssiges Fliegen unter SVGA ist erst auf Rechnern von einem Pentium 133 aufwärts zu erwarten. Bedenken Sie aber, daß Besitzer »kleiner« Pentiums natürlich kurzzeitig auf VGA umschalten können, um z.B. eine Bodenmission zu bewältigen. Voraussetzung für ungetrübten Spielgenuß sind auf jeden Fall 16 MByte RAM. Ein Quadspeed-Laufwerk bringt echte Vorteile, ist aber nicht unbedingt notwendig. **(hf/la)**

Tabelle 2 Speicher

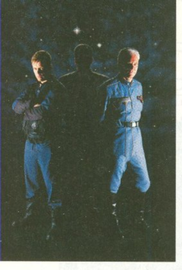
Speicher	8 MByte	16 MByte	32 MByte
Nachladen			
Mission	27 s	20 s	20 s
Szenen	1 s	1 s	1 s
im Kampf	extrem störend	stört nicht	stört nicht
Videos	fließend	fließend	fließend

Das Testsystem war mit einem Pentium/90 und einem Quadspeed-Laufwerk von Toshiba bestückt (siehe Tabelle 3).

Tabelle 3 CD-ROM-Laufwerke

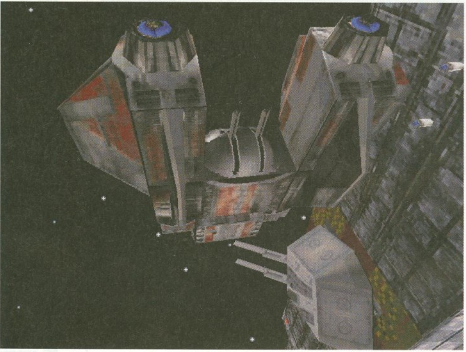
Hersteller	Mitsumi	Toshiba	Diamond Multimedia
Typ	FX 001D	XM-5302B	8fach-Laufwerk
Type	Doublespeed	Quadspeed	8fach-Speed
Nachladen			
Mission	34 s	20 s	14 s
Szenen	2 s	1 s	< 1 s
im Kampf	störend	stört nicht	stört nicht
Videos	ruckelig	fließend	fließend

Das Testsystem war mit einem Pentium/90 und 16 MByte RAM bestückt (siehe Tabelle 2).



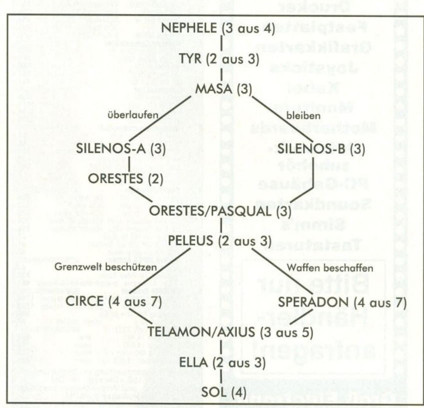
PILOTENTRAINING

Das Handbuch zu Wing Commander 4 ist eher knapp gehalten. Damit auch Einsteiger mit dem Weltraumknaller zurecht kommen, finden Sie hier allgemeine Tips.



Unsere Avenger rast an einem Geschützturm vorbei.

Sie können zwar bei »Wing Commander 4« den Schwierigkeitsgrad in mehreren Stufen verändern. Doch damit beeinflußt man direkt die Künstliche Intelligenz der Gegner, die Dogfights werden recht langweilig. Besser ist es, einige Hintergrundinformationen zu den Schiffen und zum allgemeinen Spielablauf zu haben. Wenn Sie WC4 so spielen wollen, wie es die Designer geplant haben, dann setzen Sie den Schwierigkeitsgrad auf »Ass«. Wer trotzdem schummeln möchte, kann dies durch Starten des Programms mit **wc4 -chicken** tun. Von jetzt an gibt es neue Tastenkombinationen: **STRG + W** zerstört das momentane Ziel, **STRG + ALT + W** sogar alle Gegner auf einmal. Wer mit **STRG + E** den Schleudersitz betätigt, schafft zudem jede Mission automatisch. Echte Wing Commander verzichten natürlich auf diesen Schritt...

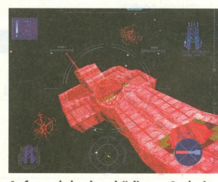


Der Missionsbaum von Wing Commander 4. Unter den Namen der Sonnensysteme steht die Anzahl der Missionen. Bei zwei Zahlen (z.B. »2 aus 3«) zeigt die erste, wieviele Missionen Sie am Stück fliegen können. Die zweite sagt aus, wieviele verschiedene Einsätze es insgesamt gibt. Um die anderen Möglichkeiten auszuprobieren, müssen Sie rechtzeitig speichern, neu laden und sich dann entsprechend anders entscheiden.

Die Spezialwaffen

Wing Commander 4 hat eine ganze Reihe von Spezialwaffen, zu denen man im Flug durch Drücken der »H«-Taste umschaltet. So startet man übrigens auch die Kamera in der ersten Bodenmission. Nach dem Umschalten kann man ganz normal mit der »G«-Taste zwischen verschiedenen Waffen wählen. Nachteil der Spezialgeschütze, die ansonsten den Standardwaffen überlegen sind: Man bekommt keine Anzeige (grüner Kreis) mehr, wohin man »vorhalten« muß, um einen Gegner zu treffen. Denken Sie daran, daß Sie mit der »B«-Taste eine Raketensalve vorbereiten, und mit der »F«-Taste alle Kanonen gleichzeitig aktivieren.

Die **Scattergun** feuert gleich mehrere Strahlen ab. Sie verursacht zweimal soviel Schaden wie ein normaler Laser, und hat eine größere Reichweite als die meisten anderen Waffen. Die **Fission Cannon** muß durch Drücken des Feuerknopfs aufgeladen werden – umso länger, desto größer die Wirkung. Übersteigt die Ladezeit allerdings zehn Sekunden, verliert der Schuß wieder an Energie. Am größten ist die Zerstörungskraft, wenn man vor dem neuerlichen Laden wartet, bis die Anzeige der Geschützenergie wieder ganz rechts ist.



Aufgrund des beschädigten Cockpits wirkt der Kreuzer etwas verzerrt.

Mit der **Leech Gun** beschädigen Sie stückweise das Energiesystem des Gegners, bis dieser schließlich völlig wehrlos ist. Die **Stormfire** ist ein überdimensioniertes Ma-



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DIE PILOTEN

Hier haben wir für Sie die internen Charakterwerte der im Spiel auftauchenden Piloten aufgelistet. »2« bedeutet über-, »0« unterdurchschnittlich. »Loyalität« entscheidet darüber, ob der Pilot Ihren Befehlen gehorcht. Maniac sollten Sie z.B. nicht mitnehmen, wenn Sie auf Rückendeckung Wert legen...

Name	Aggressivität	Schußfrequenz	Tapferkeit	Flugkunst	Treffsicherheit	Loyalität
Blade	1	2	2	1	2	2
Catscratch	1	1	2	2	1	2
Excell	2	2	2	1	1	2
Fhish	2	1	2	2	1	2
Gambler	2	2	0	1	1	0
Hawk	2	2	2	1	2	2
Hazard	1	1	1	1	2	2
Hippie	1	1	0	1	2	2
Maniac	2	2	0	2	2	0
Miner	2	2	2	1	1	2
Moose	2	2	2	1	1	2
Panther	1	1	2	2	1	2
Primate	1	1	2	2	2	2
Quality	1	2	1	0	2	2
Scar	2	2	0	2	2	0
Seether	2	2	2	2	2	0
Slash	1	2	1	2	1	2
Steel	1	2	2	1	1	2
Tex	1	2	2	2	1	2
Turbo	1	1	2	2	1	2
Vagabond	1	2	1	2	2	2
Vero	1	2	2	1	1	2
Yaeger	0	1	1	2	2	2

schinengewehr, welches Munition verbraucht, aber keine Energie. Sie ist sehr gut geeignet, wenn Sie die Energie voll für Triebwerke und den Schutzschild verwenden wollen. Diese Waffe macht zwar pro Treffer sehr wenig Schaden, gleicht dies aber durch ihre hohe Schußfrequenz wieder aus. Zudem sieht man nach Treffern beim Ziel Funken sprühen, sobald man weniger als 1500 Klicks entfernt ist – ideal zum Beharken von unsichtbaren Gegnern.

Taktiken zu Raketen und Torpedos

Die **Leech Missile** wirkt ähnlich wie die gleichnamige Kanone – sie zieht dem Ziel bei einem Treffer dauerhaft 250 Energiepunkte ab. **Torpedos** sollte man nur in unmittelbarer Nähe des anvisierten Großkampfschiffs abfeuern, ansonsten werden sie meistens zerlegt. Tip: Feindliche Träger zerstören Sie am einfachsten, wenn Sie in ihren Hangar hineinfliegen und von dort aus einen Torpedo abschießen. Auch die **Dumbfire**-Raketen setzen Sie am besten gegen große Ziele ein. Die **Friend-or-Foe**-Missile kann ohne Zielen abgefeuert werden und hängt sich an den nächsten Gegner, allerdings ist ihre Zerstörungskraft gering. **Heat Seeker**sollte man auf das Heck von Gegnern abfeuern, Nachteil ist die lange Aufschaltzeit. Die beste Allround-Rakete stellt der Typ **Image Recognition** dar, dessen einziger Malus die geringe Beschleunigung ist.

Minen verwendet man, um hartnäckige Verfolger abzuschütteln. Abwerfen und den Nachbrenner aktivieren – und möglichst nicht an die selbe Stelle zurückkehren. Die **Mace** hat nur die halbe Zerstörungskraft eines richtigen Torpedos, dafür aber eine interessante Steuerung: Solange Sie den Raketen-Feuerknopf gedrückt halten, fliegt sie stur geradeaus. Beim Loslassen (oder aber nach 20 Sekunden) explodiert sie. Die **Starburst**-Rakete wird genauso gesteuert, bringt jedoch nur ein Zehntel der Sprengkraft auf. Beim Explodieren verstreut sie Schrapnelle in alle Richtungen. Die **Coneburst**-Variante hingegen richtet ihre Zerstörungswut nach vorn. Allen drei Zeitzünder-Projektilen ist gemeinsam, daß man mit dem Loslassen des Raketen-Knopfs mindestens solange warten sollte, bis sie sich vom Schiff entfernt haben...

Der Andocktorpedo **M.I.P.** sollte erst abgeworfen werden, wenn die »Luft« rein ist – beim Anflug stellt er ein einfaches Ziel für feindliche Jäger und Geschützbatterien dar. Um seine Andockzeit zu verkürzen, setzt man ihn gegen die obere Seite von Großraumschiffen ein – dort kann er sich schneller anheften. Der Gebrauch des **Flash-Packs** schließlich könnte einfacher nicht sein: Sobald der Aufschalt-Ton zu hören ist, gilt das Motto »Abfeuern und vergessen«. **(la)**



Um Haaresbreite entkommen wir dieser Boden-Luft-Rakete.

DIE SCHIFFE

Manche der folgenden Schiffe stehen nur zur Verfügung, wenn man im Spielverlauf bestimmte Entscheidungen trifft. Unter »Raketen« wird vermerkt, wieviele Raketen welchen Typs mitgeführt werden können. Mit »schweren« sind dabei Torpedos gemeint.

Name	Tempo (k/s)	Nachbrenner (k/s)	Schilde (cm)	Panzerung (cm)	Seitenpanzer (cm)	Raketen	Geschütze
Arrow	520	1400	200	80	60	4 leichte	2 Laser, 2 Ion
Avenger	350	750	400	250	250	8 mittlere, 4 schwere	2 Mass, 2 Photon, 2 Leech, 2 Storm, 1 Mass, 1 Tractor
Banshee	500	1300	250	80	80	8 mittlere	4 Laser, 1 Leech, 1 Scatter
Bearcat	550	1400	280	150	150	8 leichte	4 Tachyon
Dragon	500	1200	500	300	300	6 leichte, 4 mittlere, 2 schwere	2 Plasma, 2 Tachyon, 2 Fission
Dralthi	430	1100	120	80	60	4 mittlere	2 Particle, 2 Photon
Excalibur	500	1300	250	110	110	8 mittlere	4 Tachyon, 2 Ion
Hellcat	420	1200	250	100	80	6 mittlere	2 Particle, 2 Ion
Longbow	320	700	500	300	300	8 mittlere, 4 schwere	2 Ion, 2 Plasma, 1 Particle, 1 Tractor
Razor	550	1200	100	40	40	8 leichte	2 Laser, 2 Ion
Thunderbolt	380	1000	260	120	100	6 mittlere	4 Plasma, 4 Photon, 1 Mass
Vindicator	400	950	250	150	150	6 mittlere, 3 schwere	2 Leech, 2 Stormfire, 1 Laser, 1 Tractor

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

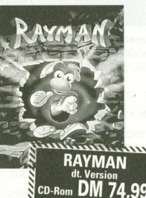
3D Atlas - Windows 95	A	74,99
3D Ultra Pinball	A	69,99
3D Lemmings	V	89,99
5th Musketeer	**V**	**69,99**
11th Hour	A	89,99
Aces Collection	A	69,99
Across the Rhine (1944)	V	99,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad)	V	74,99
AD&D 2: Masterpieces	E	74,99
(Al Quadim,Dark Sun 1 & 2, Ravenloft 1 & 2, Menzoberanzan)		
Addams Family Pinball	A	74,99*
After Shock	A	84,99*
AH 64D Longbow	V	84,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Albion	**V**	**84,99**
Alien Odyssey	V	69,99
Aliens	**V**	**69,99**
Alien Trilogy	A	79,99*
America 1861 - Civil War	V	84,99
Apache Longbow	V	74,99
Arcade America	**A**	**84,99**
Arcade Classic	A	69,99
Archibald Applebrook	V	74,99
Ascendancy	V	77,99
Assault Rigs	A	69,99*
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99
Atari Action Pack Vol. 2	E	54,99
ATF US (X Fighters)	V	84,99*
Beavis & Butthead (WIN 95)	**V**	**74,99**
Baryon	**A**	**54,99**
Batman Forever	**A**	**79,99**
Battle Beasts	A	79,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99*
Battles in Time	**A**	**79,99**
Battle Isle 3 WIN	V	69,99
Battle Race	A	79,99*
Bazooka Sue	A	84,99*
Berlin Connection	V	99,99*
Bermuda Syndrom	A	84,99
Big Red Racing	V	74,99*
Biing!	V	59,99
Bleifuß	**A**	**54,99**
Blind Date WIN	V	59,99*

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Bolo	V	54,99
Braindead 13	**V**	**64,99**
Bundesliga Manager 3	V	69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	74,99
Burn Cycle	V	74,99
Burning Steel 4	V	74,99*
Caesar 2	**V**	**77,99**
Capitalism	V	79,99
Carrier Strike Forces	V	79,99
Caribbean Disaster	V	84,99
Champion Chip Manger 2	V	89,99
Chewy - Flucht von F5	V	59,99
Chronomaster	A	74,99*
Civ Net	**V**	**89,99**
Clayfighter 2	A	73,99*
Comanche vs . Werewolf	V	79,99
Command:Aces of the Deep	V	77,99
Command & Conquer	V/E	79,99
Command & Conquer Mission Disk	**V**	**29,99**
Conquest of the New World	V	79,99*
Conquerer	**V**	**77,99**
Cranberries	A	44,99
Crusade	V	84,99
Crusader No Remorse	V	79,99
Cybermage-Darklight Awakening	**V**	**79,99**
Cyberia 2	V	75,99*
Cyberspeed (WIN95)	V	74,99*
D	V	79,99*
Daedalus Encounter	V	89,99
Daedalus Encounter WIN 95	V	89,99*
Daggerfall	V	81,99*
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Darker	A	74,99
Das schwarze Auge 3	V	79,99*
Death Gate	E/V	74,99*
Death Keep WIN 95	E	69,99*
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)	V	54,99*
Der Druidenzirkel	**V**	**69,99**
Der Planer 2	V	79,99*
Der Reeder	V	79,99
Der Seelenturm	**V**	**74,99**
Descent 2	A	79,99*
Descent 2 Mission Builder	A	37,99*
Destruction Derby	A	89,99
Die Akte Marilyn Monroe	**A**	**84,99**
Die Fugger		i.Vorb
Die Schlümpfe : Comic Buch	V	54,99
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici	V	87,99*
Dime City	V	79,99
Discworld	V	79,99*
Double Trouble	A	i.Vorb.
Dungeon Keeper (WIN 95)	V	84,99*
Dungeon Master 2	V	89,99
Earth Command	A	74,99*
Earthworm Jim (WIN 95)	V	69,99
Elisabeth 1	V	i.Vorb.
Empire 2	E	69,99
Endorfun	A	64,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	69,99
Extreme Pinball	A	54,99
Fade to Black	V	84,99
Fast Attack	**V**	**69,99**
Fatal Racing	A	69,99
Fifa Soccer 96	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
FS5 Aircraft Coll. 1 oder 2, Preis je	**V**	**49,99**
FS 5 Designer 2.0	V	69,99*
FS5 European 1	V	54,99
FS5 Flight Shop	A	79,99
FS5 Hawai	E	45,99
FS5 Hong Kong	A	49,99
FS5 Scenary Deutschland Nord	A	49,99*
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 Scenary Kanarische Inseln	A	59,99*
Flugsimulator 5.1	V	114,99
Flux	?	35,99*
Flying Tigers	A	i.Vorb.
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Frankenstein	**V**	**79,99**
Freddy Pharkas	A	44,99
Fritz 4	**V**	**139,99**
Future Dimension	V	64,99
FX Fighter	V	74,99
Gabriel Knight 2	V	84,99*
Gabriel Knight 2	**A**	**77,99**
Gene Wars	V	79,99*
Grand Prix Manager (F 1)	**V**	**84,99**
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Hattrick	V	79,99
Heart of Darkness	A	i.Vorb.
Hereos of Might & Magic	V	79,99
Hugo	V	74,99
Human Recall	**V**	**79,99**
Ice & Fire	A	69,99*
Imperium Romanum	**V**	**84,99**
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Indy Car 2 - Enhanced Version	**A**	**74,99**
In the first Degree	A	79,99
Iron Angel	V	i.Vorb.
Jagged Alliance	V	89,99
Jewels of the Orakel	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Judge Dredd	A	79,99*
Kingdom: The far Reaches	A	79,99*
Kid's Kid (Incredible Machine,Woodruff)	V	74,99
King's Quest 7	V	37,99
King's Quest Collection (1-6)	A	84,99
Knight's Chase (Time Gate)	**V**	**84,99**
Knights of Xentar	V	94,99
Krypton Egg	V	44,99
Lands of Lore 2	V	89,99*
Last Dynasty	V	79,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	74,99
Links 386 Data CD's je	E	49,99
Links 386 Troon North	**E**	**54,99**
Lion	V	69,99*
Locus	**A**	**89,99**
Lode Runner On-Line	**V**	**79,99**
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	V	74,99
Mad TV 2	V	79,99*
Magic Carpet II	V	49,99
Magic the Gathering (WIN 95)	V	104,99*
MAXX	?	79,99*
Mechwarrior 2	V	79,99
Mechwarrior 2 Mission	**A**	**41,99**
Mechwarrior 2 Mission	V	44,99*
Mega Pack 3	A	79,99
(Vortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeman Project)		
Megapack 4	A	84,99
(Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol,Space Ace,Black Knight,Empire Soccer 94,Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)		
Micro Machines 2 Special Edition	A	49,99
Millenia	V	59,99
Mirage	E	89,99*
Mission Critical	**A**	**74,99**
Monopoly	V	64,99
Monsterized	V	i.Vorb.
Mortal Coil	V	64,99
Myst	V	69,99
Nascar Track Pack	A	39,99
NBA JAM Tournement Edition	A	79,99
NBA Live 96	**V**	**79,99**
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	V	79,99
Networks	V	84,99
NHL Hockey '96	V	79,99
Knights of Xentar	V	89,99
Panzer General 2 (WIN 95)	V	74,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	**A**	**69,99**
Paparazzi	E	79,99
Perfect General 2	A	79,99
Petko	V	69,99*
PGA European Tour	V	i.Vorb.
PGA Tour Golf '96	V	79,99
PGA Tour Golf Data	V	34,99*
Phantasmagoria (7 CD's)	**V**	**84,99**
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99
Pinball Mania	A	59,99
Pinball Wizard 2000	V	69,99*
Pinball World	**A**	**69,99**
Pitfall (Win 95)	V	79,99
Pole Position	V	89,99*
Police Quest 4	V	69,99
Police Quest Collection	A	84,99*
Police Quest SWAT	**V**	**71,99**
Pool Champion (WIN 95)	**A**	**69,99**
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		
Powerhouse	V	64,99
Prince of Persia Collection	**A**	**49,99**
Prisoner of Ice	V	59,99
Project Paradise	A	79,99*
Pro Pinball - The Web	V	64,99
Prototype	A	79,99
PsiMaster	V	89,99*
Psychic Detective	E	74,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Pyrotechnica	A	54,99
Quarterback Attack (WIN 95)	E	73,99*
Quest for Fame	**Mus**	**89,99**
Q - POP	V	69,99
Quick the thunder rabbit	A	29,99
Radix	A	59,99
Ran Fun Special	V	32,99
Ran Soccer	V	79,99
Ran Trainer 2	**V**	**74,99**
Raven Project	V	59,99
RayMan	**V**	**74,99**
Realms of Chaos	A	49,99
Rebell Assault 2	A	74,99
Rebell Assault 2	V	84,99*
Red Ghost	V	89,99*
Revolution X	V	69,99*
Riddle of Master Lu	**E**	**89,99***
Riddle of Master Lu	V	89,99*
Ring der Nibelungen	V	64,99*
Ripper	V	79,99*
Rise 2: The Resurrection	A	79,99*
Rivers of Dawn	V	74,99*
Road Warrior	A	59,99
Robinsons Requiem	A	79,99

FORMULA ONE GRAND PRIX II
dt. Version
CD-Rom DM 99,99*

GRANDprix2
MICROPROSE



RAYMAN
dt. Version
CD-Rom DM 74,99

Scavenger	A	i.Vorb.
Schleichfahrt	V	i.Vorb.
Sea Legends	**V**	**89,99**
Sensible Golf	A	64,99
Sensible World of Soccer	A	79,99
Shannara	V	74,99*
Shanghai Great Moments	V	79,99
Shellshock	V	74,99*
Sherlock Holmes 2 - Rose Taitoo	V	79,99*
Shivers	A	79,99
Shockwave Assault Win 95	**V**	**79,99**
Sid Meier Classics	**V**	**84,99**
(Colonization, Civilisation, Railroad Tycoon, Pirates Gold)		
Silent Hunter	A	69,99*
Silent Steel	V	109,99
Silverload	V	69,99
Sim City 2000 WIN95	**V**	**94,99**
Sim City 2000 Collection (WIN 95)	V	94,99
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)		
Sim Classics 2-Sim Eart, Sim Farm, A-Train	V	69,99
Sim Isle	V	79,99
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)	V	79,99
Sim Tower	**V**	**79,99**
Space Academy	A	i.Vorb.
Space Bucks (WIN95)	V	69,99*
Space Hulk (WIN 95)	E	i.Vorb.
Space Marines	V	79,99
Space Quest 6	V	79,99
Space Quest Collection (1-5)	V	84,99
Star Ranger	V	59,99
Space Ship Warlock	V	i.Vorb.
Star Trek: Next Generation	V	69,99
Star Trek Judgement Rites Enh.	**A**	**79,99**
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia	E	79,99
Star Trek Technical Manual	V	99,99
Steel Panthers	V	69,99
Stonekeep	**V**	**87,99**
SU - 27 Sukhoi	A	69,99
Super Karts Plus	A	49,99*
Syndicate 2 - Wars	V	i.Vorb.
Talismann	V	74,99
Teamchef	V	84,99*
TekWar	**V**	**74,99**
Tempest 2000	A	64,99
Terminal Velocity	A	79,99
Terminator Future Shock	**D**	**75,99**
TFX EF2000	V	84,99
The Beast Within	?	i.Vorb.
The Chaos Control	V	74,99
The Darkening	V	i.Vorb.
The Dig	A	69,99
The Dig	V	84,99*
The Scroll	V	59,99
Thexder (WIN 95 only)	**V**	**59,99**
This Means War	V	84,99*
Thunderhawk 2	**A**	**74,99**
Thunderscape	A	74,99*
Tie Fighter	A	79,99
Tilt	**A**	**54,99**
Tiny Troops	A	69,99*
T - MEK	A	79,99*
Top Gun „Fire at Will„	V	104,99*
Torin's Passage	**V**	**84,99**
Total Distortion	E	74,99*
Tower	A	89,99
Transport Tycoon Deluxe	**V**	**84,99**
Trial by Magic	A	i.Vorb.
Tri - Tryst (Windows 95)	A	i.Vorb.
Trivial Persuit	V	74,99
Tuneland	V	69,99
Turrican 2	V	59,99
UEFA Champion League	A	74,99*
Urmels Filstudio	V	79,99
US Navy Fighter Gold	V	84,99
USS Ticonderoga	A	74,99
USS Ticonderoga (WIN)	V	74,99*
Virtual Karts	V	84,99
Vollgas (Full Throttle)	V	84,99
War College	V	64,99
Warcraft 2	**V**	**79,99**
War at Sea	A	54,99
Wargame Bundle	E	79,99
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords)		
Warhammer - Im Schatten...	V	69,99*
Warhammer - Gehörnte Ratten	**E**	**69,99**
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Warriors	V	79,99
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Wayne Gretzky All Stars	A	74,99*
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
(Update und Netzwerkfähig)		
Westwood Compilation	**V**	**74,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
Wetlands	V	64,99
Willi Lemkes Fussballmanager	V	64,99
Wing Armada Windows	A	74,99*
Wing Commander 4	**V**	**99,99**
Wipeout	A	89,99
Witchaven	A	71,99
Wolf	V	74,99
Wolf-The Simulation	V	69,99*
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
Worms	V	69,99
Wrath of Earth	A	54,99
WWF Wrestlemania	V	79,99
X - Wing Collection	V	79,99
Z	V	74,99*
Zone Raider	A	69,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A	24,99
Aces over Europe	V	24,99
A.Gent	V	29,99
Alien Logic	A	39,99
Alone in the Dark 1	V	34,99
Alone in the Dark 1 plus 2	V	49,99
Alone in the Dark 3	V	74,99
Arcade Pool plus Overdrive	A	35,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Bureau 13	V	19,99
Burning Steel 2	V	39,99
Caesar 1	A	24,99
Civilisation	A	39,99
Creature Shock	A	24,99
Dark Sun 2	A	35,99
Dark Universe	V	29,99
Das schwarze Auge 1	V	44,99
Dawn Patrol	V	29,99
Day of Tentacle	V	34,99
Der Clou plus Profidisk	V	29,99
Die Siedler	**V**	**34,99**
Die total verrückte Rally	V	39,99
Die total verrückte Rally m. Gamepad	V	54,99
Dreamweb	V	29,99
Dune 2	V	39,99
EA Sports Rugby	E	39,99
Elite 2	V	24,99
Erben der Erde	V	39,99
Extractors	A	59,99
Fritz 3 (Jetzt auf CD !!!)	**V**	**45,99**
Gabriel Knight 1	V	24,99*
Gobliins 1 und 2	V	24,99
Gobliins 3	V	24,99
Golden 10	**A**	**39,99**
Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm Rising, Gunship, Mig 29, Kick off 2, First Samurai, Megalomania, Chesspl. 2150, Perfect General)		
Hammer of the Gods	V	39,99
Harrier Jump Jet	A	19,99
Hell (Adv. Point)	V	24,99
Hellfire Zone	A	24,99
Historyline 1914-1918 (Classic Line)	**V**	**29,99**
Hole in One	A	24,99
Hollywood Pictures	V	29,99
Inca 1	V	24,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kings Quest 6	A	24,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Kyrandia 3	V	24,99*
Labyrinth of Time (EA Classic)	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lost in Time	V	24,99

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Bioforge	**V**	**45,99**
Cyberwar	**A**	**39,99**
Desert Strike+Jungle Strike	**A**	**27,99**
Fade to Black	**V**	**33,99**
Fifa Int. Soccer 95	**V**	**39,99**
Hi Octane	**V**	**27,99**
Inferno	**V**	**39,99**
Little Big Adventure	**V**	**69,99**
Magic Carpet+Data Hidden World	**V**	**39,99**
Magic Carpet II	**V**	**45,99**
Marine Fighters (US Navy F. Data)	**V**	**16,99**
NHL 95	**A**	**29,99**
Panzer General	**A**	**29,99**
Temptation	**A**	**34,99**
Wing Commander 3	**V**	**79,99**

Angebote, solange Vorrat reicht

Made in Germany	**V**	**59,99**
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoß)		
Magic Carpet	V	34,99
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	V	24,99
Manic Karts	A	35,99*
Master of Orion	A	39,99
NASCAR Racing	A	29,99*
NHL Hockey 94 (EA Classic)	A	29,99
Noctropolis (EA Classic)	A	29,99
Paws of Fury	A	19,99
PGA Tour Golf Windows	V	29,99
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	29,99
Pirates Gold	A	39,99
Populous 2 / Powermonger Classic	A	29,99
Prince of Persia Collection	A	44,99*
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	39,99
Ravenloft 2	A	49,99
Rebell Assault	V	39,99
Rüsselsheim	V	24,99*
Sci-Fi-Pack	**E**	**24,99**
Shadowcaster Classic	A	29,99
Sim City Enhanced	V	24,99
Simulation Compilation	**A**	**44,99**
(F-14 Fleet Defender, 1942 Pacific Air War, Wings of Glory)		
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
Space Quest 4	V	24,99
Sport Compilation	**A**	**49,99**
(Fifa Soccer 95, PGA Tour Golf 486, Formula One Grand Prix)		
SSN Seawolf Classic	V	29,99
Star Ball	A	29,99
Star Crusader	V	19,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strategy Compilation	**A**	**44,99**
(Transport Tycoon, Theme Park)		
Strike Commander Classic	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data)	V	29,99
System Shock (EA Classic)	V	29,99
Task Force 1942	A	19,99
The Hidden Below Jewel Case	V	24,99
Ufo	A	39,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	A	29,99
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic)	A	29,99
Wing Armada EA Classic	A	29,99
Wing Commander 2 (EA Classic)	A	29,99
X - COM (Ufo 2)	V	49,99

JOYSTICKS & SOUNDKARTEN

Gravis/Advanced Gravis PC

Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	39,99
Gravis Firebird	109,99
Phoenix	179,99
Gravis Ultrasound ACE	169,99
Gravis PnP	249,99
Gravis Pluck'n Play 512 Ram	329,99
Microsoft Sidewinder 3D Pro	**109,99**
Microsoft Sidewinder + Fury 3	**139,99**

Thrustmaster

Flight 2 Control	119,99
Flight Control Pro	219,99
Formular T1 Lenkrad	249,99
Game Card	49,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	59,99
Weapon Control Mark 2	189,99
F 16 Flight	239,99
F 16 Weapon Control	269,99

Creative Labs Soundkarten

SB 16 Value Edition	169,99
SB 32 PnP	309,99
SB AWE 32 PnP	469,99
Phone Blaster	649,99*

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

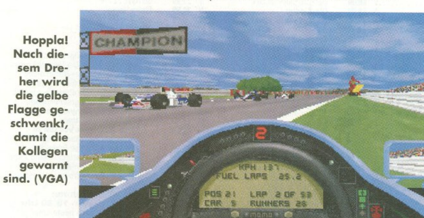
Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

FORMULA ONE GRAND PRIX 2

Fünf Jahre hat es gedauert, bis Geoff Crammond den heißersehnten Nachfolger eines Kultspiels ablieferte. Das Warten hat sich gelohnt: »Formula One Grand Prix 2« ist ein Pflichtspiel für alle Formel-1-Fans!

Geoff Crammond hat sich Zeit gelassen. Fast fünf Jahre ist es her, daß er mit »Formula One Grand Prix« ein Kult-Rennspiel für den Commodore Amiga veröffentlichte, welches 1992 in verbesserter Form für den PC umgesetzt wurde. Seitdem wartete die Fangemeinde auf den Nachfolger; hochklassige Simulationen wie »Indy Car Racing« oder »NASCAR Racing« zogen ins Land, während der gute Geoff weiter an »Formula One Grand Prix 2« (kurz: F1GP2) bastelte. Soviel sei vorweggenommen: Das Warten hat sich gelohnt. Der englische Programmierer verließ sich auf die Tugenden seines Klassikers, schraubte an Detailverbesserungen und setzte einen neuen Standard in Sachen Hardwareanforderungen.
Grundlage des Spiels ist die Formel-1-Saison 1994/95, als Michael Schumacher noch für Benetton das Gaspedal durchdrückte und sich mit Williams-Pilot Damon Hill heiße Duelle lieferte. Dank der entsprechenden Lizenz sind nicht nur alle Fahrernamen des weltgrößten Rennzirkusses mit von der Partie, auch das Design der Boliden wurden 1:1 übernommen, ebenso die 16 Grand-Prix-Kurse samt der Werbetafeln.
Wer bereits den Vorgänger kennt, fühlt sich schnell heimisch. Ganz Neugierige wagen erst einmal einen »Quickstart«, der sie direkt ans Steuer eines der PS-Monster katapultiert und auf der Rennstrecke in Japan absetzt. Andernfalls klicken Sie sich durch das hochauflösende Hauptmenü und stellen F1GP2 nach Ihren Wünschen ein. Den ersten Blick sollten Sie dem Grafikmenü schenken, denn dort droht je nach Rechner schnell Ernüchterung. Ob das Programm auf Ihrem PC annehmbar läuft, entnehmen Sie bitte unserem Hardware-Special nach diesem Testbericht.

Beim Boxenstopp stimmt vom Abwischen des Helmvisiers bis zum »Brakes On«-Schild jedes Detail. (VGA)



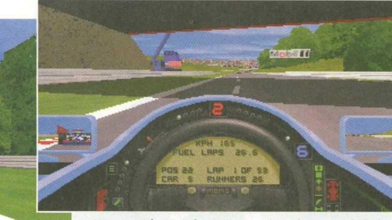
Hoppla! Nach diesem Dreher wird die gelbe Flagge geschwenkt, damit die Kollegen gewarnt sind. (VGA)

Detaillierter geht es eigentlich nicht mehr: Die Super-VGA-Grafik gehört zum besten und rechenintensivsten, was der PC zu bieten hat.

Haben Sie Grafik und Spielgeschwindigkeit zufriedenstellend justiert, sollten Sie sich die Rennoptionen vornehmen. Hier stellen Sie ein, ob das Rennen über die volle Distanz von etwa 80 Runden gehen soll, oder es lieber ein kürzeres Vergnügen sein darf. Auch die Leistung der computergesteuerten Fahrer läßt sich hier in fünf Stufen variieren, was sich vor allem auf deren Aggressivität auswirkt. Einsteiger dürfen also ruhig den Kollegen vorschreiben, brav auf der Ideallinie zu bleiben und überraschende Überholmanöver zu vergessen. Wieder mit dabei ist die schon bekannte Option, die Fahrer entweder nach ihren tatsächlichen Stärken in der zugrunde liegenden Saison fahren zu lassen, oder dies dem Zufall zu überlassen. Alternativ hobeln alle Piloten mit gleichen Voraussetzungen über die Pisten.
Es ist Ehrensache, daß Sie sich eines der bekannten Teams und einen Ihnen sympathischen Fahrer aussuchen. Wer will, trägt einfach ein Fantasieteam ein und tippt den eigenen Namen für den Fahrer ein. Danach geht es auch schon auf eine der Rennstrecken, wobei sich besonders Monza für eine erste Probefahrt eignet. Ganz wie im richtigen Renngeschehen steht hier erst einmal ein freies Training auf dem Programm, bei dem Sie die Strecke kennenlernen und den Wagen darauf einstellen dürfen.
Wer zum ersten mal die Werkstatt in F1GP2 betritt, muß tief



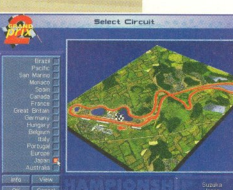
Diesen spektakulären Crash sieht man sich am besten noch einmal in der Außenansicht an. (VGA)



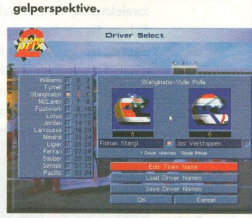
Kurz vor der Brücke müssen wir aufpassen, daß der Konkurrent uns nicht noch aus dem Windschatten heraus überholt. Dank der großen Rückspiegel hat man die Kollegen aber gut im Griff. (VGA)



Damon Hill hebt ab: Der Sand ist tückisch und uneben. (SVGA)



Das Streckenmenü enthält neben den 16 Kursen auch Ansichten aus der Vogelperspektive.



Die Namen der Fahrer und Teams dürfen Sie nach Belieben verändern.

Luft holen. Was hier an Optionen einstellbar ist, überfordert anfänglich selbst Profis. In insgesamt drei Stufen dürfen Sie sich aber herantasten bzw. das Tunen des Wagens den Voreinstellungen überlassen. Von der Achsneigung bis zur Balance der Stoßdämpfer finden Sie ein weites Betätigungsfeld.

Sind Sie nicht sicher, ob Sie den Wagen bei Tempo 300 noch ausreichend beherrschen und rechtzeitig vor einer der Haarnadelkurven abbremsen können, bedienen Sie sich ungehemmt der Funktionstasten. Damit gönnt man sich automatische Bremsen, eine computergesteuerte Gangschaltung, erhält einen unkaputtbaren Wagen, wird nach einem Dreher wieder korrekt ausgerichtet und sieht sogar die Ideallinie. Wer ohne diese Hilfen fahren will, sollte zumindest mal einen Blick auf die Anzeige des optimalen Gangs für die nächste Kurve werfen oder die neue Antischlupf-Regelung einschalten. Wollen Sie spüren, was 600 PS im ersten Gang bewirken, schalten Sie diese Option ruhig aus und treten dann das Pedal durch...

Mit derartigen Hilfen haben auch Einsteiger die Chance, bald den ersten Sieg einzufahren. Profis dagegen dürfen sich mit dem wirklich haarigen Fahrverhalten der hochgezüchteten Boliden in Extremsituationen herumschlagen. Problematisch wird das vor allem bei der Qualifikation, bei der sich schon ein Dreher im falschen Moment fatal auf den Startplatz auswirken kann. Sie müssen übrigens zwei Qualifikationen fahren, andernfalls landen Sie gleich in der letzten Reihe; beim Vorgänger reichte noch eine Fahrt aus. Kurze Trainingseinheiten zwischendrin lassen Ihnen die Chance, den Wagen noch mal zu justieren.

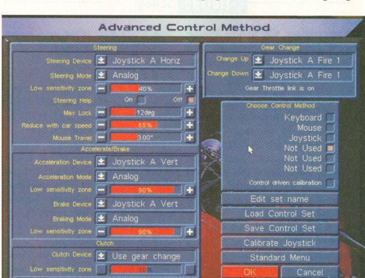
F1GP2 lebt neben der realistischen und detailgetreuen Atmosphäre vor allem von der erstklassigen Steuerung, die sowohl mit einem analogen Joystick als auch der Tastatur einfach Spaß macht. Das richtige Feeling erhalten Sie aber erst mit einem Lenkrad, weshalb wir Ihnen den Test des »Thrustmaster T2« im Anschluß an diesen Artikel (Seite 68) ans Herz legen wollen. Das Einstellen des Steuergeräts nach Ihren Bedürfnissen hat Geoff Crammond gegenüber dem Vorgänger

boris schneider

Die Situation bei den Renn-Simulationen erinnert fatal an die Flugsimulationen der späten 80er und frühen 90er Jahre: Der Krieg um die »Features« tobt in vollem Gange. Um besser zu sein als »Indy Car Racing 2« wird die Grafik weiter aufgebohrt und im Boxenstopp das Menü nochmal eine Dimension komplizierter gemacht. Dem Realismus-Fan gefällt es und Geoff Crammond hat die Spielbarkeitskurve für den »normalen Anwender« auch gerade noch gekriegt.

Eine weitere Realitäts-Steigerung ist meines Erachtens aber nicht mehr drin, sieht man mal von der reinen Grafik ab. Und auch bei den Flugsimulationen hat sich das Kaufverhalten gewandelt.

Die etwas leichtere Kost, welche auf Spielbarkeit und Einsteigerfreundlichkeit bedacht ist, hat dort die reinen Wirklichkeits-Boliden vom Markt verdrängt. Dem Autorennen wird es wahrscheinlich genauso gehen; in diesem Sinne sollte man F1GP2 unbedingt kaufen, denn diese Art von Simulation ist nur schwer zu steigern. Und wenn Sie es nicht nur sammeln, sondern auch spielen wollen, kaufen Sie den Pentium mit 120 MHz gleich mit dazu.



Das Joystick-Menü ist vorbildlich; hier kann jeder das Programm auf seine Fahrweise einstellen.



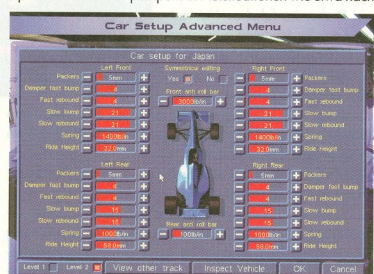
erheblich verbessert, so daß auch feinste Abstimmungen möglich sind.

Die exakte Steuerung benötigen Sie spätestens in engen Kurven, wenn Sie sich mit einem Dutzend anderer Fahrer um die gestreiften Randbegrenzungen krümeln. Ist Ihr Wagen nicht unzerstörbar, hat jede Kollision mehr oder weniger schlimme Folgen. Fatal ist, wenn Sie bei hohem Tempo über das Vorderrad eines anderen Boliden düsen; dann hebt es Ihren Wagen meist unweigerlich aus, was nicht selten einen spektakulären Überschlag zur Folge hat. Das sieht zwar cool aus, doch das Rennen ist für Sie gelaufen.

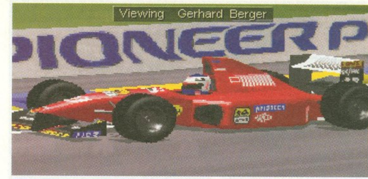
Ähnlich tückisch ist es, wenn Sie auf den Grünstreifen geraten. Dank des schlüpfrigen Untergrunds schleudern Sie oft quer über die Fahrbahn und landen unsanft in der Leitplanke oder im Sand, der den Wagen nur schwer wieder freigibt. Falls Sie es besonders realistisch haben wollen, aktivieren Sie einzeln per Menü so beliebte Pannen wie Fehler in der Motorelektronik, Getriebeschäden oder Reifenprobleme.

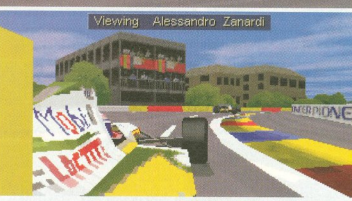
Fahren Sie ein Rennen nicht nur für ein paar Runden, ist mindestens ein Boxenstopp fällig. Dann signalisiert die Crew mit einem kleinen Symbol, daß die Mechaniker schon sehnsüchtig darauf warten, einen Spoiler auszuwechseln oder etwas Sprit in den Tank zu pumpen. In Notsituationen wie etwa nach einem Crash dürfen auch Sie nach energischem Druck auf die »Return«-Taste den Jungs anzeigen, daß Sie etwas Arbeit mitbringen. Ein weiteres Beispiel für Geoff Crammonds Detailfreude: In der Boxengasse wird die Geschwindigkeit automatisch auf 80 km/h begrenzt, da dort auch im wirklichen Leben nicht schneller gefahren werden darf.

Neben dem Zwei-Spieler-Modus per Modem oder Nullmodem, der diesmal serienmäßig eingebaut ist, gibt es wieder die aus dem Vorgänger bekannten Multiplayer-Option, bei der sich bis zu 26 Fahrer abwechseln dürfen. Der Computer berechnet dabei den zeitlichen Anteil jedes Piloten so, daß alle gleich oft ans Steuer greifen dürfen. Ein kurzer Countdown läßt genügend Zeit, den nächsten an den PC zu lassen. **(fs)**



Nicht erschrecken: Diese Tuningoptionen stehen zwar zur Verfügung, müssen aber nicht zwingend beherrscht werden.







Drei der Kameraperspektiven, mit denen die Rennen fernsehreif aussehen. (VGA)

florian stangl

Zugegeben, die breite Masse wird so schnell nicht in den Genuß von Super-VGA oder der mit allen Detailstufen bestückten VGA-Grafik kommen, dazu ist die Verbreitung schneller Pentiums ab 120 MHz noch zu gering. Wer jedoch eine derart flotte Kiste sein eigen nennt, erhält mit F1GP2 die beste Simulation der Formel 1 mit konkurrenzloser Grafik und einem einmaligen Spielgefühl.

Geoff Crammond hat konsequent Einzelheiten verbessert, hier und da eine sinnvolle Option mehr eingebaut und vor lauter Detailfreude die Spielbarkeit nicht vernachlässigt.

Seien Sie sich aber im klaren darüber, daß F1GP2 trotz aller einsteigerfreundlichen Optionen eine beinharte Simulation ist, die eine gewisse Einarbeitungszeit verlangt und sich für schnelle Rennen zwischendurch nur bedingt eignet.

Für mich hat Geoff Crammonds neuestes Werk allen Konkurrenten einiges voraus: die beste Grafik, am meisten Details, eine geniale Steuerung und den längsten Spielspaß dank der 16 anspruchsvollen WM-Strecken.

Wer den Vorgänger mochte, wird Teil 2 lieben – und sich vielleicht deshalb einen High-End-PC kaufen.





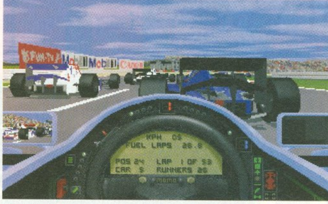
Das gabs noch nie!
10 Original-Bestseller zum Preis von Einem!
ULTRAPACK Vol. 1
10 Original-Titel auf 10 CD-ROMs
Universallexikon '95 (Bertelsmann)
GeoRoute Routenplaner für Deutschland (GData)
Tele-Info Fax-Auskunft Über 1 Mio dt. Fax-Nummern (TeleInfo Verlag)
PCsl 60 Stadtpläne 60 Städte gleichzeitig! (City Maps)
Ami Pro 3.1 Textverarbeitung – Vollversion + Word Pro in 30-Tage-Version (Lotus)
Großes Wörterbuch der Deut. Rechtschreibung (Media Globe)
Gesetze und Leitsatzkartei
Deutsche Gesetze mit urteilen und Kommentaren Rheinbaben & Busch)
Geothek Weltatlas Grundversion (Hölzel Verlag)
Euro-Trans Wörterbuch D/E/F/Sp/I – 280.000 mögl. Übersetzungen · Quell- und Zielsprache beliebig wählbar (Abstraction Systems)
Mitsubishi Hotelführer '96
10.000 Hotels und Restaurants (KOCH Media GmbH)
DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack
MEGAMEDIA PRESENTS... Ten Titles On Ten CD'S
10 CD-ROMs
MEGAPAK 5 The Ultimate CD Bundle
absolut bester Flugsimulator Flight Unlimited (Special Edition)
schwindelerregende 3D-Action Terminal Velocity
hochwertiges 3D-Kampfspiel FX Fighter
Top-Flipper-Simulation Pinball Fantasies Deluxe
3D Strategie Knüller Jagged Alliance
Knallhartes 3D Kampfspiel Primal Rage
Brandneue Billiardsimulation Pool Champion
Neuausgabe des Strategie-Klassikers Warlords 2 Deluxe
Echtzeit-Rollenspiel Entomorph
Brandaktuelles Marine-Strategie-Spiel Great Naval Battles 4
inkl. deutsches Handbuch
Im Vertrieb von KOCH Media
Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850
KOCH

Im Wettbewerb spezial

POLE POSITION

Die Spitze im Bereich der Rennsimulationen ist hart umkämpft. Wir vergleichen »Formula One Grand Prix 2« im Detail mit den ärgsten Konkurrenten.

Die Unterschiede sind nicht riesig, aber fein. Geoff Crammonds neues Rennspiel muß sich nicht nur den Vergleich mit seinem Vorgänger »Formula One Grand Prix« gefallen lassen, sondern auch den Papyrus-Konkurrenten »Indy Car Racing 2« und »NASCAR Racing« standhalten. Wir haben uns die vier Top-Simulationen einmal im Detail unter die Lupe genommen und sagen Ihnen, welches Spiel für Sie das richtige ist.



F1GP2 ist die neue Referenz unter den Rennspielen.

Erster Anreiz für viele Rennpiloten ist die Grafik. Hier hat F1GP2 eindeutig die Nase vorn; kein Programm bietet detailliertere Texturen. Jede Rennstrecke des Formel-1-Zirkusses wurde akkurat nachgebildet, von den Reklametafeln bis zu den Werbeemblemen auf den Boliden. Das geht natürlich auf Kosten der Rechenzeit, die selbst flotte Pentiums vor eine harte Probe stellt.

Die Papyrus-Flitzer NASCAR Racing und Indy Car Racing 2 bieten ebenfalls Grafiken unter Super VGA und geizen auch nicht mit Texturen. Ganz so realistisch wie der Microprose-Konkurrent sieht es dennoch nicht aus, dafür begnügt sich Indy Car Racing 2 auch mit einem Pentium 90, während Sie für NASCAR Racing einen Pentium 120 besitzen sollten, um flüssig zu spielen. Unter VGA wirkt Geoff Crammonds neuestes Werk in jedem Fall besser, den geliebten 486er können Sie aber nur mit den Papyrus-Produkten ausreichend schnell nutzen. Der Oldie Formula One Grand Prix verzichtet dagegen völlig auf hochauflösende Grafiken und spart mit Texturen, dafür fährt es sich auch schon auf einem kleinen 486er angenehm flott.



NASCAR Racing mußte nach über einem Jahr federn lassen; wir warten gespannt auf die verbesserte Fortsetzung.

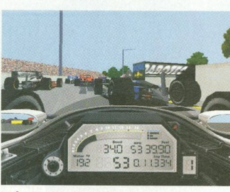


Der Vorgänger »Formula One Grand Prix« bietet für heutige Verhältnisse recht schlichte Grafik, die aber auch auf kleinen 486ern sehr flott ist.

In Sachen Realitätsnähe sind alle vier Programme in etwa gleich auf. Fahrverhalten und Gegnerintelligenz sind ausgereift, selbst beim alten F1GP. Den größten Vorteil bietet der justierbare Schwierigkeitsgrad der Rennspiele von Geoff Crammond. Dank automatischer Bremsen, Gangschaltung, der angezeigten Ideallinie und ähnlichem haben selbst Einsteiger bei ihrem ersten Rennen keine Probleme, ein akzeptables Ergebnis zu erreichen. Bei Indy Car Racing 2 und NASCAR Racing dürfen Sie zwar auch den eigenen Wagen unzerstörbar machen, doch ansonsten können Sie nur die Fahrleistung der Gegner herabsetzen. Das dürfte unerfahrene Spieler angesichts der nicht ganz einfachen Kurse vor einige Probleme stellen.

Große Unterschiede gibt es bei den mitgelieferten Kursen. Während Sie bei den beiden Formel-1-Simulationen alle 16 bekannten Weltmeisterschafts-Strecken finden, gibt es bei Indy Car Racing 2 ebensoviele Kurse der amerikanischen Rennklasse, die ähnlich ausführlich sind und auch mit Randinformationen nicht geizen. NASCAR Racing fällt da mit nur neun Strecken deutlich ab, die bis auf zwei Parcours ausschließlich aus Ovalen bestehen.

Insgesamt ist F1GP2 die beste Empfehlung für Rennfreaks, vorausgesetzt, die Hardware spielt mit. Grafik, Sound, Detailtreue und spielerische Einzelheiten wie Steuerung und Bedienungskomfort heben es von der Konkurrenz ab. Wer statt Schumacher und Hill auch Al Unser Jr. in sein Herz schließen kann, ist mit Indy Car Racing 2 bestens bedient. NASCAR Racing spricht vor allem Piloten an, die ihre Freude an völlig anders zu steuernden Boliden haben. Formel-1-Fans mit Hardware unterhalb der Pentium-Schwelle sei Formula One Grand Prix empfohlen, das sich zwar in puncto Grafik klar geschlagen geben muß, seinem großen Bruder aber spielerisch kaum nachsteht. **(fs)**



Indy Car Racing 2 ist eine gute Alternative, wenn kein Pentium 120 unter der Haube tuckert.

im wettbewerb

Wachablösung: NASCAR Racing verliert durch den Zahn der Zeit 5 Punkte, ebenso Formula One Grand Prix Teil 1. Der Nachfolger setzt sich knapp gegenüber dem starken Konkurrenten Indy Car Racing 2 durch.

FORMULA ONE GRAND PRIX 2	**87**
Indy Car Racing 2	86
NASCAR Racing	83
Formula One Grand Prix	79

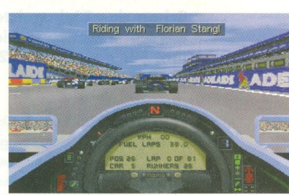
AUSGEBREMST

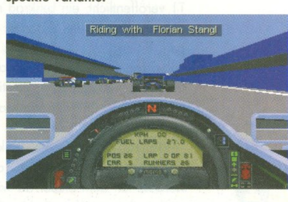
Tolle Grafik oder flüssiges Spiel: Wer keinen schnellen Pentium besitzt, steht vor einem großen Problem. Ein Patentrezept können wir Ihnen nicht liefern, aber zumindest Anhaltspunkte, ob sich die Anschaffung von F1GP2 lohnt.

Der Sprung ist gewaltig: Lief Formula One Grand Prix anno 1992 noch auf 286ern, verlangt der Nachfolger selbst unter VGA einen Pentium 120, um alle Details flüssig genießen zu können. Für ruckfreie Super-VGA-Rennen reicht selbst ein Pentium mit 166 MHz nicht mehr aus. Obwohl Geoff Crammond an allen Ecken und Enden trickst, um Rechenzeit zu sparen, benötigt F1GP2 einen enorm flotten Hauptprozessor; wie gut die grafisch abgespeckten Versionen aussehen, entnehmen Sie bitte den Bildschirmfotos.

Ob und wie F1GP2 auf Ihrem System läuft, sagt die untenstehende Tabelle, die auf dem subjektiven Eindruck des testenden Redakteurs beruht, wenn alle 26 Fahrzeuge auf der Piste sind. Achtung: »Bedingt spielbar« heißt, daß Sie zwar Ihre Runden ziehen dürfen, aber der für ein Rennspiel nötige Geschwindigkeitseindruck schlichtweg nicht vorhanden ist. Selbst wenn Ihre Toleranzgrenze bezüglich ruckeliger Grafik größer ist, sollten Sie bedenken, daß vor allem die Steuerung erheblich unter der langsamen Geschwindigkeit leidet. Da sich die Anzahl der Details und Texturen sehr variabel einstellen läßt, sind zahlreiche Zwischenabstufungen möglich, die wir mangels Platz unmöglich alle aufzählen können. **(fs)**

Auflösung	320x200	640x400	VGA ohne Details	SVGA ohne Details
486/66	unspielbar	unspielbar	bedingt spielbar	unspielbar
Pentium 60	unspielbar	unspielbar	spielbar	unspielbar
Pentium 90	bedingt spielbar	unspielbar	spielbar	bedingt spielbar
Pentium 120	gut spielbar	unspielbar	sehr gut spielbar	spielbar
Pentium 166	sehr gut spielbar	bedingt spielbar	sehr gut spielbar	gut spielbar





Oben sehen Sie den detaillierten, aber langsamen VGA-Modus, darunter die abgespeckte Variante.

Hardware

Test: »Thrustmaster T2«

STEUERFREI

Schon das T1 begeisterte PC-Rennsportler, die schon immer ein richtiges Lenkrad wollten. Für das neue »T2« feilte Thrustmaster an den Details.

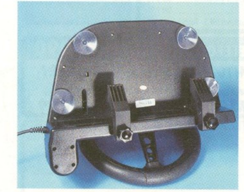
Natürlich läßt sich Formula One Grand Prix 2 auch mit einem guten analogen Joystick steuern, doch das richtige Renn-Feeling kommt erst mit einem echten Lenkrad in Händen auf. Thrustmaster hat als Spezialist für aufwendige Steuereinheiten schon vor zwei Jahren das sogenannte T1 veröffentlicht, ein Lenkrad mit Fußpedalen, das alle Rennspiele, die zwei Joysticks abfragen, unterstützt. Obwohl das System an sich hervorragend funktionierte, gab es einige Kritik ob der mangelnden Befestigung des Lenkrads am Tisch und der ungewohnten Rollen als Pedale.

Thrustmaster hat sich die Kritik der Spieler offenbar zu Herzen genommen und nicht nur diese Punkte ausgebessert. Die Konsole mit dem Steuerrad wird nun mit gleich vier enorm starken Saugnäpfen an der Tischoberfläche befestigt; von unten drücken zwei Schraubzwingen dagegen. Bei diesen hätten nur die Drehknöpfe etwas größer sein können, da sich die Schrauben so manchmal schlecht lösen lassen. Alles in allem ist der Halt des T2 auf dem Tisch hervorragend.

Die Bodeneinheit ist beim T2 nicht mehr mit den unvorteilhaften Rollen ausgerüstet, sondern bietet richtige Pedale, die sich nicht nur drücken lassen, wie Sie es vom Auto gewohnt sind. Auch die Auflagefläche der Pedalhebel läßt sich kippen und so Ihrer bevorzugten Fußstellung anpassen. Soweit, so gut. Thrustmaster hat sich jedoch einen dicken Lapsus geleistet und die Unterseite der Pedalkonsole aus stabilem, aber überhaupt nicht rutschfestem Metall gefertigt. Da jeder Gummiüberzug fehlt, sausen die Pedale schon beim ersten Fußtritt ungehemmt über den Teppich. Wer keine bremsende Wand hat oder keinen haftenden Bezug draufklebt, kann das Rennen schon vor dem Start in den Wind schreiben.

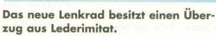


Zu glatt: Die Pedalkonsole rutscht über den Boden.



Dank der vier Saugnäpfe und starker Zwingen ist der Halt vorbildlich.





Das neue Lenkrad besitzt einen Überzug aus Lederimitat.



Die Rollen des T1-Modells wurden gegen richtige Pedale ausgetauscht.

Das Lenkrad selbst ist dagegen nicht nur eine Augenweide, sondern auch schön griffig. Es ist dicker und etwas kleiner als beim T1 und der Überzug aus Lederimitat sieht nicht nur so richtig nach Sportlenkrad aus, sondern fühlt sich deutlich professioneller an als das übliche Plastikzeugs. Die beiden roten Feuerknöpfe sind weiterhin rechts des Steuers montiert und reagieren gut. Der kurze Steuerknüppel kam ebenfalls nicht ohne eine kleine Verbesserung davon, so daß Sie jetzt etwas mehr Weg beim Schalten haben und so mehr Gefühl für die Gänge besitzen.

War beim T1 das Kalibrieren des Joysticks für Spiele wie »Formula One Grand Prix« nicht gerade einfach, da es keinerlei Anleitung für die etwas ungewohnte Verwendung von zwei Joysticks in einem gab, liegt nun eine etwas knappe, aber ausreichende Beschreibung bei. Neben dem schon erwähnten Microprose-Produkt finden Sie hier die Anleitung, wie Sie das T2 mit »Indy Car Racing« und »NASCAR Racing« zum laufen bringen. »Formula One Grand Prix 2« wird dank des verbesserten Setup-Menüs ohnehin leichter angepaßt, andere Spiele, die zwei Joysticks unterstützen, lassen sich generell ähnlich wie die genannten Simulationen ansprechen.

Alles in allem ist das T2 ein optimales Lenkrad für alle Rennspiele. Einzige Einschränkung ist die wirklich dämliche Konstruktion der Pedalkonsole, auf deren Unterseite Sie unbedingt ein Stück Gummi oder ähnliches kleben müssen. Ansonsten fehlt nur noch die Fliehkraft zum realen Fahrvergnügen; vielleicht läßt sich Thrustmaster noch was einfallen... (fs)

T2 FACTS

- **Hersteller: Thrustmaster**
- **ca.-Preis: DM 340,-**
- **Besonderheiten: Griffiges Sportlenkrad; echte Pedale; zu glatte Bodenfläche.**

BIG RED RACING

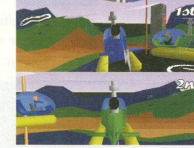
Groß, rot, schnell: Bei Domarks Rennspiel-Alternative kommt neben kleinen Rempeleien auch der Humor nicht zu kurz.



Bei Big Red Racing flitzen Sie auch mit wuchtigen Mondfahrzeugen über enge Kurse. (SVGA)

Die niedrigere Auflösung ist deutlich gröber, aber wesentlich schneller.

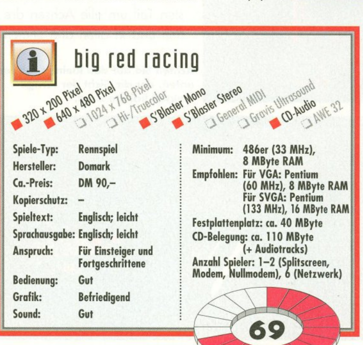
Wenn unter der abgebrochenen Nase der Sphinx ein paar Bagger mit Mordstempo vorbeihobeln, bleibt kein Sandkorn trocken; ähnlich geht es den verschreckten Mondkälbern, die auf atmosphärelosen Himmelskörpern von wilden Gleitern durchgewirbelt werden. Da muten die verrückt gewordenen Mini-Fahrer in Australien geradezu harmlos an, wenn sie mit 120 Sachen über gigantische Sprungschanzen jagen. Sie kratzen sich gerade hinterm Ohr und überlegen, warum wir Ihnen das erzählen? Ganz einfach: Genau das erwartet Sie bei »Big Red Racing«, dem etwas anderen Rennspiel von Domark.
Im Grunde genommen treffen Sie hier nur auf den ganz normalen Wahnsinn, der uns Autofahrern ohnehin auf der täglichen Fahrt zur Arbeit begegnet. Jeder will der Erste sein, ganz egal, was für ein Gefährt er gerade unter dem Allerwertesten hat. Big Red Racing erweitert die Palette gängiger Vehikel aus Rennspielen um Jeeps, Lastwagen, Bagger, Mondfahrzeuge, Hubschrauber und Rennboote. Insgesamt zwölf nicht ganz alltägliche Flitzer dürfen Sie steuern, ohne sich viele Gedanken um die Technik zu machen. Das Programm kümmert sich nämlich herzlich wenig um technische Daten, der robuste Bagger fährt sich daher ähnlich flott wie das grazile Schlauchboot. Damit sich die fahrbaren Untersätze nicht nur in der Optik unterscheiden, hat das Programmierteam ihnen schlicht etwas andere Werte für Geschwindigkeit, Wendekreis und Stabilität verliehen. Die 18 Rennstrecken haben es natürlich ebenso in sich und ähneln den Kursen der Formel 1 nur insoweit, daß sie auch Start und Ziel besitzen. Ansonsten rasen Sie hier durch die Wüste, über Schnee und Eis, durch Canyons, Häuserschluchten oder über Planeten wie Venus und Mars. Ohne großes Gewicht auf physikalische Formeln legen zu wollen, wurden die Umweltverhältnisse berücksichtigt. Nehmen wir zum Beispiel einen Planeten mit höherer Schwerkraft: Wenn Ihr Wagen nach einem Sprung auf den Boden knallt, ist der Schaden höher als auf der Erde. Ist die »Damage«-Anzeige auf 100 Prozent, macht es »Poff!« und das einstmals stolze Gefährt verwandelt sich in graue Asche.
Neben Trainingsrunden und Meisterschaften in etwas krümeliger VGA-Auflösung gibt es noch eine SVGA-Option, die selbst dicke Pentiums in die Knie zwingt. Spielerisches Schmankerl ist der Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen, so daß zwei Fahrer an einem PC antreten dürfen. In einem Netzwerk können sich bis zu sechs Piloten tummeln. **(fs)**



Dank des Splitscreens dürfen zwei Spieler an einem PC fahren. (SVGA)

florian stangl

Schade, daß die Grafik derart grob, pixelig und unter Super VGA viel zu langsam ist. Denn Big Red Racing macht wirklich Spaß, wenn Sie die richtige Kombination aus Fahrzeug und Kurs erwischt haben.
Einfach göttlich ist der Jeep auf dem Rundkurs in England, da hier das Fahrgefühl bei jedem Sprung und Überschlag perfekt stimmt. Anders sieht es dagegen bei Rennen mit Gleitern oder Booten aus, die etwas hinterherhinken. Das ist zwar immer noch lustiger als in vielen anderen Rennspielen, aber die Programmierer hätten einfach mehr daraus machen müssen.
Dennoch: Wer ein flottes Rennspektakel mit ulkigen Vehikeln, flotten Sounds und doofen Sprüchen sucht, wird sich vor allem über die Mehrspieler-Modi freuen und sollte mal einen tieferen Blick riskieren.



big red racing

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Domark
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM; Für SVGA: Pentium (133 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 110 MByte (+ Audiotracks)
Anzahl Spieler:	1–2 (Splitscreen, Modem, Nullmodem), 6 (Netzwerk)

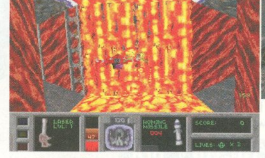
69

DESCENT 2

Keine Unglückszahl – 13 Monate nach dem ersten Teil kommt nun die Fortsetzung des 3D-Höhlenspiels. Und diesmal sind die Gegner noch fieser geworden...



Descent 2 unterstützt jetzt offiziell SVGA und ist dabei schneller als der Descent-1-Patch.

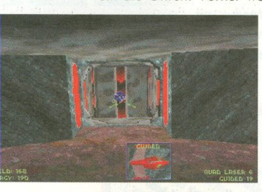

Vorsicht, Vorhang: Hinter dem Lavafall lauert ein Gegner.

Das hat man nun davon: Erst opfert man sich auf, um einen Haufen verrückt gewordener Roboter in trostlosen Weltraum-Minen zur Raison zu bringen. Und nachdem das geschafft ist, wird man zum Dank sofort auf einen neuen Trip geschickt. Diesmal geht es ins »Zeta Aquilae«-System, wo die Roboter ebenfalls ausflippen. Söldner sollten eben besser das Kleingedruckte im Vertrag studieren. Einziger Lichtblick: Der israelische Pyro-GX-Flieger ist mit einigen neuen Extras ausgestattet. Ob das aber gegen die extrafiesen Gegner hilft?

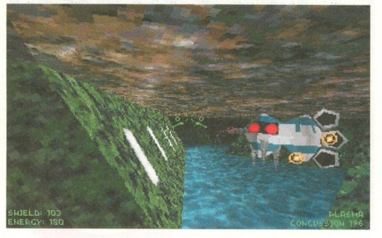
Für Spieler, die im Pilotensitz des »Pyro-GX«-Fliegers sitzen, bleibt gegenüber der ersten Descent-Version zunächst alles beim Alten. Nach wie vor gibt es nur ein Entkommen aus den dreidimensionalen Stollen: Finden und Vernichten des Reaktors und dann nichts wie weg durch den hoffentlich vorher gefundenen Notausgang. Denn nach der Kernschmelze zählt unaufhaltsam ein Countdown herunter. Falls der Spieler bei »Null« nicht verschwunden ist, fliegt ihm die Mine um die Ohren. Vorher wollen menschliche Geiseln befreit und die Schlüsselkarten gefunden werden, mit denen sich bestimmte Türen öffnen lassen.

Das Schiff läßt sich wie im ersten Teil um alle Achsen drehen und in allen drei Dimensionen bewegen. Das ist auch dringend notwendig, denn die Labyrinthe in Descent sind teuflisch verwinkelt aufgebaut: Was vorher der Fußboden war, ist im nächsten Moment vielleicht die hintere Wand, wenn über uns eine Tür ist; nichts für Orientierungslose also. Zum Glück gibt es eine dreidimensionale Karte, welche die erforschten Gebiete des Labyrinths darstellt. Hier finden Sie auch die ersten Neuerungen: Zum einen kann der verwirrte Spieler in der Karte Markierungen anbringen, zum anderen findet er in den Stollen gelegentlich einen Gegenstand, der die gesamte Karte aufdeckt.

Damit es uns in der Mine nicht zu langweilig wird, schwirren überall die durchgedrehten Roboter umher. Insgesamt gibt es dreißig verschiedene Typen, die unterschiedlich aggressiv, verschieden stark gepanzert und mehr oder minder schnell sind. Nur wenige von den Burschen stammen aus dem ersten Teil, und die sind gründlich überarbeitet worden. Den braunen Roboter mit den Klauenhänden kennen wir schon (Diamond Claw). Sein Bruder im zweiten Teil strebt auch sofort auf das Schiff zu, verteidigt sich aber mit grünen Energiebällen, die unser Schiff verfolgen (wir erinnern uns an den unsichtbaren Gegner im siebten Level des ersten Teils). Ein anderer Roboter zerplatzt in drei kleinere, höchst



Achten Sie auf den kleinen Schirm unten, der die Sicht der ferngelenkten Rakete zeigt.



Neue Roboter braucht die Mine – die Maschinen aus dem ersten Teil sind im Alteisen gelandet.

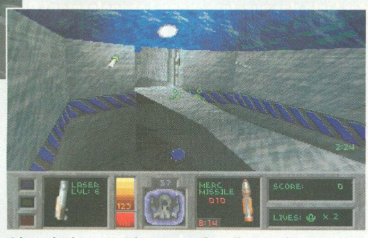
henrik fisch

Mit dem zweiten Teil von Descent müssen Sie ein wenig Geduld haben. Dabei ist es auf den ersten Blick eigentlich das Gleiche wie im ersten Teil. Die ganzen versteckten Neuerungen wie die neuen Waffen oder den herzallerliebsten Guide-Bot lernt man erst in den späten vertrackteren Levels zu schätzen. Leider steigt der Schwierigkeitsgrad ab dem vierten Level steil an, so daß eigentlich nur echte Descent-Profis eine Chance haben. Trotzdem sind die späteren Levels so aufgebaut, daß man auch mit der Startbewaffnung eine Chance hat.

Schwer beeindruckt hat mich das intelligente Verhalten der Roboter. Befindet sich genau zwischen mir und dem Roboter eine der Smart-Mines, schießt der Blechknabe nicht auf mich. Würde er die Mine treffen, wäre er selbst dran. Die Schalter für die Türen sind nie so angebracht, daß man sie überhaupt nicht findet. Der Schwerpunkt des Spiels bleibt bei der Action.



Nicht neues im Spielprinzip – in jedem Level muß ein Reaktor zerstört werden.



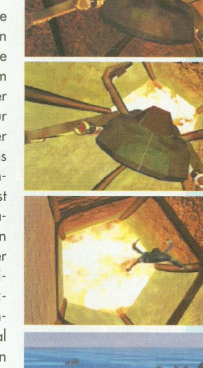
Licht und Schatten spielen eine große Rolle; wer die Lampe zerschießt, steht hier im Dunkeln.

wendige Gegner, die uns prompt mit Raketen angreifen. Wieder ein anderer Roboter verschwindet und holt Hilfe in Form seiner großen Brüder. Überhaupt verhalten sich die Roboter sehr intelligent. Schießt man zum Beispiel gegen die Wand, kommen die Gesellen angeschwebt, um zu sehen, was den Lärm verursacht.

Sehr nervig ist der sogenannte »Thief-Bot«, der sich feige von hinten an unser Raumschiff heranschleicht und eine beliebige Waffe klaut. Danach macht er sich wieselflink davon, nur um die nächstbeste Gelegenheit abzuwarten. Zum Glück bekommt der Spieler einen Großteil seiner Ausrüstungsgegenstände zurück, wenn er den Roboter erwischt. Ähnlich fies verhält sich der »Energy-Drainer«, der Waffenenergie absaugt.

Einen Verbündeten hat der Spieler unter den Blechkameraden: Der sogenannte »Guide-Bot« sitzt in der Nähe des Eingangs eingepfercht in einer Zelle, und wartet gurrend darauf, freigelassen zu werden. Einmal entfesselt fliegt er voraus und sucht für Sie die Schlüsselkarten der Mine und den Weg zum Reaktor. Ist der Spieler zu langsam oder in eine Schlacht verwickelt, kommt das goldige Kerlchen zurück, um nach dem Rechten zu sehen. Den Flug des Guide-Bot kann der Pilot mit einer separaten Kamera in einem Fenster verfolgen. Dadurch sieht der Spieler auch Gänge, in denen er sich noch gar nicht befindet. Wahlweise ist dieser Roboter auch auf andere Ziele programmierbar. So sucht er auch die am nächsten gelegene Waffen- und Schild-Energie oder weist den Weg zur letzten Position, an der das eigene Raumschiff zerstört wurde. Wer dagegen ohne Hilfe spielen möchte, oder wem der Roboter schlicht zu nervig ist, der läßt ihn einfach eingesperrt.

Zur Verteidigung gegen die Minen-Roboter schweben in den Gängen und Hallen jede Menge Extras herum. Wie im ersten Teil stehen dem Kämpfer Schußwaffen und Raketen zur Verfügung. Den Allround-Laser gibt es jetzt zum Beispiel in sechs Stufen. Bei der Hochgeschwindigkeits-»Vulcan«-Kanone ist als Alternative die »Gauss«-Kanone hinzugekommen, deren Wirkung man am besten mit der von Kanonenkugeln vergleichen kann. Die »Spreadfire«-Kanone, die immer abwechselnd drei Schüsse horizontal und vertikal abschießt, hat in Form der »Helix«-Kanone Nachwuchs bekommen. Die Neue schießt immer fünf kleinere Schüsse scheibenwischerartig von links nach rechts und wieder zurück in die Gewölbe.



Eine der vielen Zwischensequenzen: Der Spieler flieht aus der explodierenden Mine.

Auch die grüne und durchschlagkräftige »Plasma«-Kanone hat einen Partner: Die Schüsse der »Phoenix«-Kanone prallen von Wänden ab (günstig zum Um-die-Ecke-Schießen), können bei unsachgemäßem Einsatz aber das Schiff beschädigen.

Bei den Raketen gibt es alle aus dem ersten Teil bekannten Waffen. Sehr praktisch ist die »Guided«-Missile, deren Flugbahn der Spieler lenken kann. Während des Fluges zeigt ein Display den Blickwinkel der Rakete. Mit dieser kommt der Spieler auch an Feinde heran, ohne sich in unmittelbare Gefahr zu geben. Die »Flash«-Missile blendet die Gegner mit einem hellen Blitz. Neben den normalen Minen gibt es jetzt auch golden schimmernde »Smart«-Mines, die bei einem Treffer in Energiebälle zerplatzen, welche wiederum die Gegner verfolgen.

Weitere praktisches Kleinod: Der »Energy/Shield-Converter« zweigt Energie von den Waffen ab und führt diese den

boris schneider

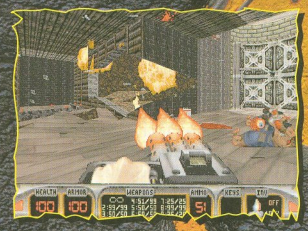
Worauf legen Sie mehr Wert: Non-Stop Action ohne große Strategie? Kleiner Baller-Zwischensnack? Legen Sie sich Duke Nukem 3D zu. Aber wenn Sie wirklich tief in eine Spielwelt eintauchen wollen, ist Descent 2 die neue Referenz. Hier wird nicht auf Gags und Grafik gesetzt; viel mehr sind intelligente Gegner die Herausforderung.

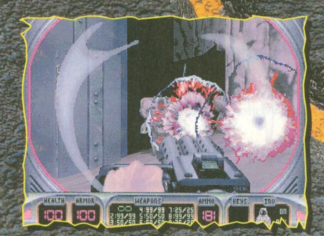
Natürlich werden wieder manche Spieler schreien, es sei »langweilig«. Descent 2 ist auch kein Programm für Leute mit kurzer Reaktionszeit und hohem »Kill-pro-Sekunde«-Faktor.

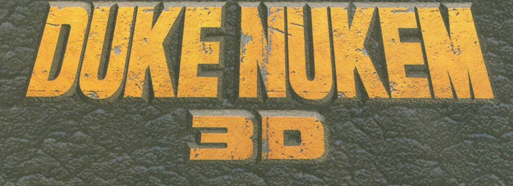
Zudem die dreidimensionale Levelstruktur wirklich kompliziert ist – die Automap macht auch in Descent 2 nicht alles offensichtlich. Wenn Sie aber Vergnügen daran haben, Gegner nicht nur abzuballern sondern auszutricksen, dann wird Sie die Gegnerintelligenz von Descent 2 ein paar Wochen an den Bildschirm fesseln.











Es ging alles ganz schnell: Gewissenlose Aliens landeten auf der Erde - und schon kurze Zeit später fanden sich die Menschen auf der Liste der aussterbenden Lebensformen! Die Chancen stehen 1 : 1 Million - aber DUKE NUKEM weiß, was er zu tun hat...

"Wer auf 3D-Ballerorgien steht, wird dieses Programm lieben: So schön war bisher kein 3D-Shooter. Die Level sind spannend designt, abwechslungsreich und trotz SuperVGA auch auf kleineren Rechnern noch sehr schnell. (...) Besonders gut gefallen mir die vielen kleinen Details, die eingebaut wurden." - SUPER *- Peter Steinlechner, Power Play (2/96)*

"It makes pretty much every PC game we've ever seen - ** included - look slightly dull. Honestly!"**

"Es lässt nahezu jedes andere PC-Spiel - inklusive ** - , das wir gesehen haben, ziemlich langweilig aussehen. Ehrlich!"** *- PC Gamer (England)*

"The Build engine's flexibility means that pretty much anything goes in DUKE NUKEM 3D."

"Die Build-Engine ist so flexibel, daß in DUKE NUKEM 3D ziemlich alles möglich ist." *- Edge Magazine (Engl.)*

"Selten hat ein 3D-Actionspiel so viel Spaß gemacht wie Duke Nukem 3D. (...) Duke Nukem 3D ist wie ein guter Actionfilm: Geradlinig, hart und ehrlich - eben unterhaltsam." *- Florian Stangl, PC PLAYER 3/96*

DUKE NUKEM 3D
(SHAREWARE)
86 %
PC PLAYER 3/96

VORSICHT:
NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN!

VERGESSEN SIE ALLES, WAS SIE BISHER GESEHEN HABEN!



UNGLAUBLICHE FEATURES*:

- zukunftsweisende 3D-Engine
- SVGA-Auflösungen bis 800 x 600
- Netzwerk/Modem-Play bis 8 Spieler
- Interaktive 3D-Umgebung: Gebäude, Monitore, Kameras, Fenster, Brücken u.v.m. können zerstört werden!
- Exotische Waffen, wie ferngezündete Granaten und Laserbomben
- ultrarealistische Soundeffekte und fetzige Musik!

* technische Änderungen vorbehalten

FAST ALLES IST MÖGLICH:

Springen, Kriechen, Ducken, Schwimmen, Tauchen, Fliegen... Bewegen Sie sich auf dem Mond oder fahren Sie mit U-Bahnen, Space Shuttles, Aufzügen u.v.m.!

DUKE NUKEM 3D





CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

CompuServe: 100022,274
Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/CDV

FAX (0721) 9 72 24-24



(0721) 9 72 24-0



CENTREGOLD

Developed by 3D Realms Entertainment. All rights reserved. Distributed by FormGen. All other trademarks are the property of their respective owners. WWW Site (http://www.3drealms.com) CIS (Keyword Realms) • Software Creations BBS (508) 368-7036

FormGen INCORPORATED





Jede der sechs Welten hat andere Grafiken und Eigenschaften, von Eisplaneten bis zur organischen Alien-Welt.

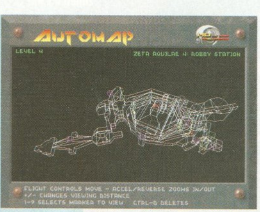


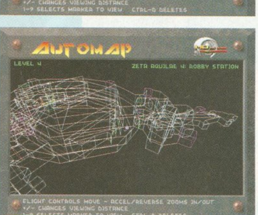
Die Aktionen des Guide-Bots werden ebenfalls immer in einem Fenster angezeigt.

Schilden zu. Das funktioniert nur, wenn das Schiff mehr als 100 Energie-Einheiten gespeichert hat. Das »Headlight« ist ein Scheinwerfer, der dunkle Gänge beleuchtet. Dadurch sieht der Spieler zwar mehr, verbraucht aber gehörig Energie. Mit dem »Afterburner« kann der Kämpfer in Hochgeschwindigkeit durch die Gänge fliegen und ein kurzer Feuerstoß mit dem Afterburner katapultiert das Schiff aus der Flugbahn ankommender Geschosse.

Die Minenschächte des zweiten Teils sind mit einem Hauch von Adventure-Feeling gespickt. Zum Beispiel lassen sich bestimmte Türen erst dann öffnen, wenn der Spieler einen Schalter gefunden und zerschossen hat. Sehr oft sind diese Schalter an entfernten Punkten im Labyrinth angebracht, so daß sie erst einmal gefunden werden wollen.

Wie im ersten Teil gibt es in den Minen Lichtquellen in Form von Lampen. Allerdings kann der Spieler diese jetzt auch zerschießen, so daß er während eines wilden Getümmels schnell im dusteren sitzt.





Die Automap kann jetzt auch in SVGA angezeigt werden; die Levelstruktur wird dadurch aber auch nicht immer glasklar.

Zum Glück gibt es die Leuchtraketen (Flares), die kurze Zeit die Umgebung erhellen.

Neben Lavaflüssen gibt es dieses Mal auch Wasserflächen, die im Gegensatz zur Lava nicht gefährlich sind, sowie »Vorhänge« aus Wasser- und Lavafällen. Durch diese kann der Spieler hindurchfliegen, wobei auf der anderen Seite ziemlich oft ein Gegner lauert.

Auch technisch haben die Entwickler das Spiel generalüberholt. In Super-VGA verwenden die Programmierer feinere Texturen und die höheren Auflösungen sind wesentlich flotter geworden. Mit der Medium-Auflösung (320 x 400) ist ein DX4/100-Computer keinesfalls überlastet. Beim Multiplayer-Modus gibt es wie gehabt die Möglichkeit »Jeder gegen Jeden«, »Jeder gegen Jeden mit Robotern dazwischen«, »Team gegen Team« und »Alle zusammen gegen die Roboter« zu spielen. Kräftig zugelegt hat das Spiel bei den Variationen dieser Spielarten. So können die Spieler die Lichter auf »unzerstörbar« schalten, alle Waffen im Level gegen Schilde und Energie tauschen oder eine vorher festgelegte Anzahl an Abschüssen einstellen. Erst wenn diese Anzahl erreicht ist, geht es in den nächsten Level.

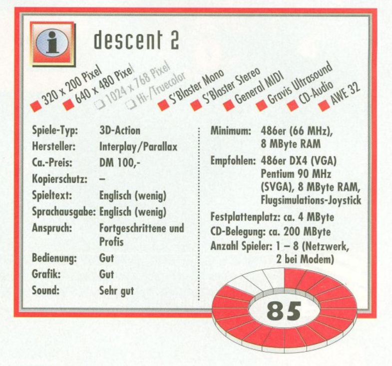
Das Spiel hat 24 Levels, aufgeteilt in 6 Welten mit jeweils 4 Levels. In jedem vierten Level wartet ein besonders hartnäckiger Endgegner und außerdem gibt es in jeder Welt einen geheimen Level, was die Gesamtzahl auf 30 erhöht. Die Musikuntermalung besteht wahlweise aus Soundkarten-Musik oder aus Audio-Tracks, die von der CD gespielt werden können. **(hf)**

monika stoschek

Haß und Liebe liegen auch bei Computerspielen nahe beieinander. Selten habe ich bei einem Spiel so oft wutentbrannt den Rechner abgeschaltet – allerdings nur, um meinen PC wenig später reumütig wieder einzuschalten und Descent 2 nochmal zu starten.

Das Ding hat was – auch wer kein reiner 3D-Baller-Fetischist ist, aber auf gut gemachte Action steht, kann sich der spannenden Atmosphäre kaum entziehen. Fies-intelligente Gegner mit höchst unterschiedlichen Bewegungs- und Verhaltensmustern, effektive neue Waffen, ausgeklügeltes Leveldesign und einfache Bedienung: Alles ist durchdacht. Mir hat es im Netz im Coop-Modus am besten gefallen, mich frech hinter Henriks Rücken zu verstecken, während er die Bahn freischießt. Aber auch gegeneinander macht es Spaß, zumal starke Spieler ein Handicap bekommen können.

Ungeübte Gelegenheitsballerfreunde und Neulinge seien allerdings gewarnt: Die riesigen verwinkelten Levels mit ihren vielen verschiedenen Ebenen bergen extreme Frustgefahr.



descent 2

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	3D-Action
Hersteller:	Interplay/Parallax
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch (wenig)
Sprachausgabe:	Englisch (wenig)
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er DX4 (VGA) Pentium 90 MHz (SVGA), 8 MByte RAM, Flugsimulations-Joystick
Festplattenplatz:	ca. 4 MByte
CD-Belegung:	ca. 200 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 8 (Netzwerk, 2 bei Modem)

85



Endlich können Sie
mit Ihrer Maus so richtig
schön bummeln gehen.
Lucky Strike Originals.
Exklusiv bei Lucky Strike Originals Mail:
die schönsten amerikanischen Klassiker
vom Buck Knife bis zur Popcornmaschine.
Internet Shop:
http: //www. Lucky-Strike-Originals-Mail. de.
Fax: 0 28 61/9 28 28
Telefon: 0 28 61/9 24 24
Unter dieser Nummer können Sie auch den
Lucky Strike Originals Katalog bestellen.
LUCKY
STRIKE
ORIGINALS

Interview mit Parallax

DIE MACHER VON DESCENT

Wer steckt eigentlich hinter den 3D-Routinen von Descent und wie wurde die Intelligenz der Roboter programmiert? Exklusiv für PC Player packen die Entwickler aus.

Descent war das erste Spiel von Parallax Software. Die Firma wurde 1993 von Matt Toschlog und Mike Kulas gegründet. Vor Parallax arbeiteten die beiden für Sublogic und Looking Glass, wo sie Simulationen und 3D-Routinen entwickelten.
Ende Februar konnten wir Mike und Matt interviewen; sie hatten gerade das Master mit der endgültigen Descent-2-Version an Interplay geschickt, räumten nach Monaten das erste Mal die Schreibtische auf und orderten auf Firmenkosten jede Menge Pizza und Bier. Mit beim Interview dabei war noch Rusty Buchert, Producer bei Interplay und der Kontaktmann des Parallax-Teams.



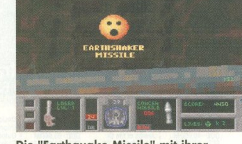
PCP: Hat Euch die Shareware-Version von Descent 1 was gebracht? Ist Descent dadurch erfolgreicher geworden?
MATT: Ich würde mir nie ein Spiel kaufen, ohne es angespielt zu haben, also ist es nur fair, daß wir unseren Kunden die gleiche Chance bieten. Außerdem hatten wir jede Menge gutes Feedback von den Leuten bekommen, die die Demo spielten.
PCP: Descent ist in Deutschland nicht zuletzt deswegen beliebt, weil es Gewaltdarstellungen mit Blut vermeidet. Wie steht Ihr zu der Sache mit der Gewaltspirale in Spielen?
MIKE: Es hätte das Spiel für mich kaputt gemacht. Ich halte gar nichts von sinnloser Gewalt in Spielen, Filmen, Liedtexten oder sogar einem Eishockeyspiel. Es gibt Leute, die mögen die Gewalt, und die haben schon eine ganze Menge Spiele, aus denen sie auswählen können.
PCP: Einige Leute haben sich ja mit dem doch recht komplexen Leveleditor »Devil« von Achim Stremplaht angefreundet und neue Levels gebaut. Habt Ihr daraus neue Ideen für Euch schöpfen können?
MATT: Nicht wirklich. Aber es hat uns schon beeindruckt, was einige der Levelbastler fertiggebracht haben. Eine Sache, die ich in den Heimarbeitsleveln »cool« fand, von der wir aber in unseren immer absichtlich Abstand nehmen, sind die Geometrie-Tricks, wie etwa zwei nicht verbundene Räume, die trotzdem die gleichen 3D-Koordinaten haben.
RUSTY: Mein Favorit ist der vierdimensionale Hyper-Würfel den gleich zu Anfang jemand gebaut hat.
PCP: Und wie haltet Ihr es mit den Level-Editoren für Descent 2? Wollt Ihr wieder die Spezifikation offen legen?
MIKE: Natürlich! Ich freue mich schon auf die Sachen, die die Levelbastler mit den D2-Features anfangen.
RUSTY: Wie ich das mitgekriegt habe, hat der Editor-Programmierer anhand der Demo schon das D2-Format herausgekriegt. Achim ist wirklich ein heller Bursche...
PCP: Wie ist das jetzt mit den 3D-Grafikkarten; diverse Hersteller behaupten, Ihr würdet Descent-2-Versionen speziell für sie programmieren.
RUSTY: Der einzig absolut sichere Port ist für die neue Diamond Stealth mit dem S3 ViRGe Chipsatz. Plus einige andere, die wir demnächst ankündigen.
PCP: Die künstliche Intelligenz der Roboter in Descent 2 scheint ja ziemlich ausgefeilt zu sein. Erzählt doch ein bißchen, wie Ihr die entwickelt und programmiert habt.
MIKE: Klar. Das sind etwa 4000 Zeilen des häßlichsten C-Codes, den ich hoffentlich nie mehr in meinem Leben sehen muß. Jetzt, wo das Master aus der Tür ist, werden wir ihn ausdrucken und dann rituell verbrennen.
MATT: Das meiste sind spezielle Routinen für einen bestimmten Zweck. Wir hatten eine Idee, was ein Roboter in einer bestimmten Situation machen soll, und addierten den entsprechenden Programmcode. Daraus wuchs dann ein ziemlich kompliziertes Gestrüpp.
MIKE: Wir schauten Spielern zu, wie sie sich im Netzwerk-Modus verhielten, und kopierten die Taktiken. In D2 versuchen die Roboter wirklich, sich von hinten anzuschleichen. Eigentlich offensichtlich, aber während D1 kam uns die Idee einfach nicht.
Eine Sache, die die Roboter wirklich intelligent erscheinen läßt, ist deren Fähigkeit, dem Beschuß auszuweichen. Wenn sie einfach nur ausweichen und gegen eine Wand knallen würden, sagt keiner, sie sind »dumm«. Aber wenn sie sich hinter einer Wand verstecken und nach ein paar Sekunden wieder hervorkommen, um erneut auf dich zu schießen, dann wirken sie sehr intelligent.
Ich glaube, daß der »Erfolg« der Intelligenz in Descent in der Branche auch endlich das Gefühl weckt, das KI zu lange hinter der Grafik zurückstecken mußte, die immer wieder upgegradet wurde. Jetzt bastelt fast jeder an echten 3D-Engines, die alle Freiheitsgrade nutzt, und deswegen wird die KI immer wichtiger. Gegner-Intelligenz wird dann ein wichtiger Punkt, um sich von der Konkurrenz abzuheben. **(bs)**

MINENRÄUMER

Das ist die Wand, auf die in Level 5 gefeuert werden muß, das rotblaue Flimmern ist der Eingang zum Geheimlevel.

Schneller als die Explosion: Hier sind die ersten Tips zu »Descent 2«!

Wer intensiv testet, hat auch ein paar Tips: So konnten wir in Descent 2 schon einen Geheimgang entdecken und haben die von der Shareware-Version bekannten Cheatcodes zusammengefaßt.



Die "Earthquake Missile" mit ihrer durchschlagenden Wirkung gibt es das erste Mal in Level 18.

Allgemeine Tips

Der Guidebot ist nicht nur ein Schlüsselsucher; fliegt er in unbekanntes Terrain, sollten Sie den Blick auf die Guide-Bot-Kamera einblenden (Shift+F1/F2), damit Sie vorab wissen, wo gefährliche Gegner sitzen. Die Levels sind so groß, daß der Abwurf einer Orientierungsmarkierung hilfreich sein kann, zumal sie optional im Kamerafenster angezeigt werden. Das »Headlight« ist zum Ausleuchten der Räume zwar eine feine Sache, saugt aber erstens am Energievorrat und zieht zweitens die Gegner magisch an. Es schadet nicht, darauf zu verzichten, um sich aus einer dunklen Nische heraus an einen Roboter anzupirschen und aus dem Hinterhalt auf ihn zu feuern. Eine äußerst praktische Waffe sind die Smart-Mines: wenn Sie eine davon ablegen und aus gebührender Entfernung darauf schießen, dann verfolgen die frei werdenden Schüsse den nächstbesten Gegner.

Tips zu einzelnen Levels

Die ersten drei Abschnitte durften in der Demo-Version schon geübt werden, deshalb beginnen wir unsere Tips mit dem 4. Level. Dort wartet gleich zu Beginn ein fetter, superstarker Robotnik, der mit Homing Missiles gut ausgestattet ist. Er ist nur aus sicherer Distanz erfolgreich zu bekämpfen. In Level 5 ist am Anfang linker Hand in einer der Wände eine Automatic-Tür verborgen. Dahinter findet man vier Bomben und ebenso viele Homing Missiles. Für die extrem potenten Roboter in der nächsten Halle braucht man aber den Laser, mit dem man aus der Deckung heraus die blau-weiß gestreiften Gesellen beharken muß. In Level 7 wartet eine Art Kamikaze-Roboter, der sich auf Sie stürzt, um sich mit Ihnen zusammen in die Luft zu sprengen, außerdem sitzt in dem Level ein Mehrfach-Mercury-Schütze, den man ebenfalls möglichst meiden sollte. Im 9. Level schweben die Waffen oder Energie oft sehr knapp über der schildzehrenden Lava, beim Aufsammeln also vorsichtig sein. Ein ganz übler Bursche treibt in Level 10 und 11 sein Unwesen: Er zieht Schiffsenergie ab, wenn man ihm nicht aus dem Weg geht. Ein gelegentlicher Blick nach hinten verhindert unliebsame Überraschungen.

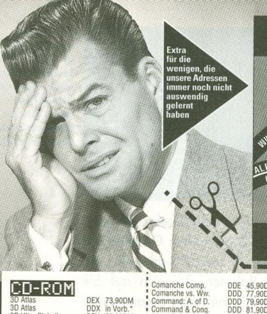
Secret Levels

In jeder der sechs Welten gibt es einen Geheimlevel. Einen verraten wir Ihnen schon jetzt: Wenn Sie zu Beginn des fünften Levels in der großen Halle schweben, drehen Sie sich leicht nach links und lassen sich absinken. Sie sehen nun eine schwarze Wand, während links der Guide-Bot in seinem Käfig fiept. Wenn Sie nun die Wand vor sich etwas oberhalb der Käfighöhe beballern, öffnet sie sich. Schnell hineingeflogen, landen Sie im Geheimlevel. **(ms)**

DIE CHEATS

Folgende Cheats funktionieren bei der Demo-Version von "Descent 2" und auch bei unserer Testversion; Parallax hatte auch nicht vor, die Codes zu ändern, trotzdem geben wir Sie ihnen nur ohne Gewähr.

MOTHERLODE:	alle Waffen
CURRZGOAT:	alle Schlüssel
ALIFALAFEL:	alle Extras
YINGERMANS:	Unverwundbarkeit
JOSHUAAKIRA:	Waffen prallen von Wänden ab
WHAMMAYOOM:	Level frei anwählen
PIGFARMER:	Feinde flüchten



BIELEFELD

OSTWESTFALENDAMM
HERFORDER STR.
PAULUSSTR.
KAVALLERIESTR.
FRIEDRICH-EBERTSTR.
ALFRED BOZISTR.
OBERTORWALL
FRIEDR. VERLEGERSTR.
NIEDERWALL

Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

BONN



Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

BREMEN



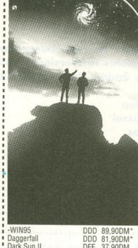
Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

CD-ROM

3D Atlas	DEX	73,90DM
3D Atlas	DDX	in Vorb.*
3D Ultra Pinball	DEX	65,90DM
7 th Guest	DEE	25,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	49,90DM
11 th Hour	DDD	89,90DM
11 th Hour Limited	DDD	89,90DM
1940s Compilation	???	in Vorb.*
1942-Eur. Air War	DEE	in Vorb.*
1942-Pac. Air War	DEE	39,90DM*
A. Gent	DDD	31,90DM*
Absolute Zero	DDD	in Vorb.*
Abuse	DDD	in Vorb.*
Aces Collection	DEX	65,90DM
Aces of the Deep	DDD	79,90DM
Aces over Europe	DDX	25,90DM
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Soccer Del.	DDD	71,90DM
AD & D Collection	EEE	69,90DM
Adams Family Pin.	???	75,90DM*
Adv. Tact. Fighters	???	in Vorb.*
Afterlife	DEE	in Vorb.*
Afterlife	DDD	in Vorb.*
Aftershock	DEE	in Vorb.*
Age of Rifles	DEE	in Vorb.*
Agile Warrior	D??	in Vorb.*
AH 64 Longbow	DDD	87,90DM*
Air Bucks	DEX	25,90DM*
Air Havoc Contr.	DDE	69,90DM
Air Power	DDD	69,90DM
Albion	DDD	85,90DM
Alexander	???	in Vorb.*
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	65,90DM
Alien Logic	DEE	37,90DM
Alien Odyssey	DDD	67,90DM
Aliens	DEE	69,90DM
Alien Trilogy	DEE	79,90DM*
Alone in the Dark	DDD	29,90DM*
Amerika 1861-65	DDX	85,90DM
Ancient Empires	DDD	in Vorb.*
Angel Devoid	DEE	in Vorb.
Anvil of Dawn	EEE	75,90DM
Anvil of Dawn	DDD	in Vorb.*
Apache Longbow	DDD	77,90DM
Arcade Amerika	EEE	79,90DM*
Arcade Classics	DEE	67,90DM
Archangel	DE?	in Vorb.
Archibald Applebr.	DDD	73,90DM
Armored Fist	DDD	43,90DM
Around Hollywood	DDD	41,90DM
Ascendancy	DDD	77,90DM
Assault Riggs	DEE	67,90DM*
Asterix	DDD	65,90DM
Atari Action Pack	DDX	53,90DM
Atari Action Pack 2	EEX	53,90DM
ATF US	DDD	87,90DM*
Atlas	DDX	53,90DM
Attack of Mut. Pe.	???in Vorb.*	
Aufschwung Ost	DDD	65,90DM
Award Winners P.	DTX	65,90DM
Awful Green Thing	DEE	in Vorb.*
Azraels Tear	DDD	in Vorb.*
Aztec Empire of Bl.	???	in Vorb.*
Bad Mojo	???	in Vorb.*
Baldies	???	in Vorb.*
Baryon	DEX	69,90DM
Batman Forever	DEE	79,90DM*
Battle Beast	DDD	89,90DM
Battle Bugs	DDD	41,90DM
Battle Cr. 3000 AD	DDD	63,90DM*
Battle Isle 2 Pack	DDD	71,90DM
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Battledrome	DDD	41,90DM
Battle Race	DEE	81,90DM*
Battles in Time	DEE	in Vorb.*
Bazooka Sue	DDD	in Vorb.*
Beavis & Butthead	DDE	73,90DM
Beneath a St. Sky	DDE	25,90DM
Berlin Connection	DDD	in Vorb.*
Bermuda Syndom	DDE	87,90DM
Bernhard L. Golf	DDD	65,90DM*
Betrayal at Krond.	DEE	25,90DM*
Big Hurt Baseball	DEE	79,90DM*
Big Red Racing	DDD	71,90DM*
Biing	DDD	63,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDD	51,90DM
Blue Planet 2000	DDD	in Vorb.
Braindead 13	DDD	65,90DM
Breach 3	DEE	37,90DM
Brett Hull Hockey	DEE	77,90DM
Broken Sword	DDD	in Vorb.
Bundesl. Man. 3	DDX	67,90DM
-Supporter	DDX	49,90DM
Burger Queen	DDD	in Vorb.*
Buried in Time	DDD	75,90DM
Burn: Cycle	DDD	75,90DM
Burning Steel 2	DDX	69,90DM
Burning Steel 3	EEE	43,90DM
Burning Steel 4	DDD	69,90DM*
Buzz Aldrin	DEX	25,90DM
Caesar	DDX	25,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Capitalism	DTX	77,90DM
Capitalism	DDX	in Vorb.*
Caribbean Disaster	DDD	87,90DM
Carrier Stri. Force	DDE	79,90DM
Championship M. 2	DDD	93,90DM
Chaos Control	DDD	75,90DM
Chessm. 4000 T.	EEE	69,90DM*
Chewy	DDD	61,90DM
Chronicles o. the S.	???	75,90DM*
Chronomaster	DEE	75,90DM*
Cinemania 96	EEE	71,90DM
Civil War	DDD	in Vorb.*
Civilization	DDX	39,90DM
Civilization 2	DDD	in Vorb.*
CivNet	DDX	93,90DM
Claim to Power	DDD	83,90DM
Clayfighter 2	DEE	73,90DM*
Clearing House	DDD	65,90DM

Comanche Comp.	DDE	45,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
Command & C. II	DDD	89,90DM*
Command & C. II	EEE	89,90DM*
Command & C. III	DDD	89,90DM*
Command & C. III	EEE	89,90DM*
Comix Zone	DDD	51,90DM*
Commodore Act. P.	EEE	37,90DM
Connect	DDD	in Vorb.
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM*
Conspiracy	DDE	25,90DM
Creature Shock	DDD	25,90DM*
Crusade	DDD	85,90DM
Crusader	DDD	81,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cyberbikes	D??	in Vorb.*
Cyber Judas	DEE	in Vorb.*
Cybermage	DDD	81,90DM
Cyberspeed	DDD	69,90DM
Cyberstorm	DEE	71,90DM*
-WIN95	DDD	79,90DM*
Cyberwar	DDD	99,90DM
D	DDD	79,90DM*
-WIN95	DDD	79,90DM*
Daedalus Enc.	DDD	89,90DM

WILLST DU ALLES?



-WIN95	DDD	89,90DM*
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Dark Sun II	DEE	37,90DM
Dark Universe	DDX	29,90DM
Das Hexagon-Kart.	DDD	in Vorb.*
Das Amt	DDX	69,90DM
Das schw. Auge	DDX	41,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Das TV-Karriere-S.	DDD	33,90DM
Dawn of Darkness	???	in Vorb.
Dawn Patrol	DDX	29,90DM
Day of t. Tentacle	DDD	35,90DM
Deadline	???	67,90DM*
Death Gate	???	75,90DM*
Death Keep	EEE	69,90DM*
Deathtrap Dungeon	DDD	in Vorb.*
Defcon 5	DDD	in Vorb.
Der Clou	DDX	27,90DM
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Der Patrizier	DDX	33,90DM
Der Planer 2	DDD	in Vorb.
Der Reeder	DDX	77,90DM
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM*
-WIN95	DEE	79,90DM*
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Desert+Jungle Str.	EEX	27,90DM
Destruction Derby	DEE	89,90DM
Diablo	DDD	in Vorb.*
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Fugger 2	DDD	79,90DM*
Die große Schlacht	DDD	in Vorb.*
Die große Schlacht	DDD	in Vorb.*
Die Höhlenwelt-S.	DDD	89,90DM
Die Sage von N.	DDD	39,90DM
Die Siedler	DDD	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	85,90DM*
Die Verr. Rallye	DDD	39,90DM
-mit Gamepad	DDD	51,90DM
Dime City	DDD	81,90DM
Dinopark Tycoon	D??	in Vorb.
Dirt Racer	DE?	in Vorb.
Discworld	DDE	45,90DM

Discworld	DDD	75,90DM*
Dogfight	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	49,90DM
Double Switch	EEE	67,90DM*
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Dragon Lore	DDD	37,90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dreamweb	DEE	29,90DM
Dune	DEX	27,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	
plus Warcraft	DEE	43,90DM
Earth Siege	DDD	79,90DM
-Mission CD	DDD	37,90DM
Earth Siege II	DEE	71,90DM*
Earth Siege II	DDD	79,90DM*
Earth Worm Jim	EEE	65,90DM
Earth Worm Jim	DDD	65,90DM
EA Sports Rugby	DEE	19,90DM
Ecco the Dolphin	DDD	51,90DM*
Eine k. Geschichte	DDD	85,90DM
Elisabeth I	DDD	in Vorb.*
Empire 2	EEE	67,90DM
Encarta W. Atlas	EEE	113,90DM
Entomorph	DEE	69,90DM
Erben der Erde	DDD	49,90DM
Escalation	DDD	in Vorb.*
Espionage	DDD	in Vorb.*
Euro Manager	DDD	in Vorb.*
Evocation	DDD	73,90DM*
Evolution	DEE	31,90DM*
Extractors	DEE	59,90DM
Extreme Games	DEE	51,90DM*
Extreme Pinball	DEE	53,90DM
Eye of the Beh. Tri.	DDX	49,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-15 Strike Eagle 3	DEX	39,90DM
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
Fade to Black	DDD	33,90DM
Falcon 3.0	DEX	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	89,90DM
Fantasy General	DEE	in Vorb.*
Fast Attack	DDD	65,90DM*
Fatal Racing	DDD	69,90DM
Fields of Glory	DEX	39,90DM
FIFA Soccer ´95	DEE	31,90DM
FIFA Soccer ´96	DDD	81,90DM
Fighter Duel	DEE	67,90DM
Flight of the A. Q.	DDD	81,90DM
Flight Unlimited	DDX	91,90DM
-WIN 95	DDX	in Vorb.
Flugsimulator 5.1	EEE	89,90DM
Flugsimulator 5.1	DDX	107,90DM
-Airbus Family	DEX	49,90DM
-Boeing Family	DEX	49,90DM
-British Isles	DEX	47,90DM
-British Isles 2	DEX	45,90DM*
-Designer 2.0	DDX	in Vorb.*
-Deutschl. Nord	DEX	in Vorb.*
-Europe	DEX	55,90DM
-Flightshop	DEX	75,90DM
-Hawaii	DEX	45,90DM
-Hong Kong	DEX	47,90DM
-Kanarische I.	DEX	in Vorb.*
-Las Vegas	DEX	61,90DM
Flux	???	35,90DM*
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
Formula I Grand P.	DEX	39,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
Forrest Gump	???	59,90DM*
Frankenstein	DDD	79,90DM
Fritz 1	DDX	41,90DM
Fritz 3	DDX	43,90DM*
Fritz 4	DDX	131,90DM
FPS Football ´96	EEE	65,90DM
Fuzzys World	DEX	35,90DM
FX Fighter	DEE	75,90DM
Gabriel Knight	DDX	25,90DM*
Gabriel Knight II	DEE	79,90DM
Gabriel Knight II	DDD	85,90DM*
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Goblins 1 und 2	DDX	25,90DM
Goblins 3	DDX	25,90DM
Grand Prix Man.	DDD	85,90DM
Greg Norman Golf	???	in Vorb.
Grolier Sc. Fiction	DEE	65,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of t. Gods	DDD	77,90DM
Hardball 4	DEE	77,90DM
Hardball 5	???	in Vorb.*
Hardline	???	in Vorb.*
Harpoon 2 Deluxe	EEE	75,90DM
Harrier Jumpjet	DEX	19,90DM
Harvester	DD?	in Vorb.
Hattrick	DDX	81,90DM
Head to Head	???	in Vorb.*
Hel!fire Zone	DEX	27,90DM
Heroes of M. & M.	DDD	77,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Hidden Below	DEX	27,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Highlander	???	In Vorb.*
High Seas Trader	DDX	63,90DM
History Line	DDX	29,90DM
Hollywood Pict.	DDX	33,90DM
Holmes II-R. Tattoo	DDD	in Vorb.*
Hoyles Classic	EEE	71,90DM
Hugo 3	DDD	71,90DM
Human Recall	DDD	79,90DM
Hyperblade	DDD	in Vorb.*
Ice & Fire	???	67,90DM*
Imperium Roman.	DDD	84,90DM
Inca	DDD	25,90DM
Inca Collection	DDD	65,90DM
Indestructibles	DDD	in Vorb.*
Indy Car II	DEE	75,90DM
Indy Car Racing	DEE	25,90DM
Inferno	DDD	47,90DM
Interactive Coll. 2	DEE	89,90D
Int. Tennis Open	DDD	75,90DM
In the 1st Degree	DDD	79,90DN
Iron Angel	DDD	in Vorb.*
Jack Nicklaus Golf	???	in Vorb.*

Jagged Alliance	DDD	91,90DM
Jetfighter 3	???	in Vorb.
Jewels of the Or.	DDD	85,90DM
John Madden ´96	DEE	81,90DM*
Joh. Bazookatone	DEE	67,90DM
Joy of Sex	DDD	67,90DM*
Judge Dread	DEE	79,90DM*
Jutland	DD?	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DDX	61,90DM
Kingdom 2	???	in Vorb.
Kingdoms of Germ.	DDX	59,90DM
Kings Quest 6	DDX	25,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Kings Quest 8	DDD	in Vorb.*
Klik´n´Play	DDX	85,90DM
Knights of Xentar	DDD	91,90DM
Krypton Egg	DDX	41,90DM
Labyrinth of Time	DEX	31,90DM
Lands of Lore	DDT	35,90DM
Lands of Lore 2	DDD	89,90DM*
Larry 6	DDX	79,90DM
Larry 7	DDD	in Vorb.*
Larry Collection	DEX	71,90DM
Last Dynasty	DDD	37,90DM
Legend of Kyr. 2	DDE	35,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM*
Legions	DEE	in Vorb.
Lemmings 1+2	DEX	29,90DM
Lemmings 3D	DEX	89,90DM
Lighthouse	???	in Vorb.
Links 386 Pro	DEE	75,90DM
-Banff	EEE	49,90DM
-Castle Pines	EEE	49,90DM
-Cog Hill	EEE	49,90DM
-Devils Island	EEE	49,90DM
-Firestone	EEE	49,90DM*
-Mauna Kea	EEE	49,90DM*
-Prairie Dunes	EEE	49,90DM
-Riviera	EEE	49,90DM
-Troon North	EEE	49,90DM*
Lion	DDD	67,90DM*
Little Big Advent.	DDD	31,90DM*
Little Big Advent. 2	DDD	in Vorb.*
Loadstar	???	in Vorb.*
Locus	???	89,90DM
Lode Runner	DDX	65,90DM
-Net	DDX	79,90DM
Lollypop	DDX	21,90DM
Lords of Midnight	DDD	29,90DM
Lords of the Realm	DDD	63,90DM
Lost Admiral 2	DEE	in Vorb.*
Lost Eden	DDD	75,90DM
Lost in Time 1+2	DDX	25,90DM
Lost Vikings 2	???	in Vorb.
Lothar Matthäus	DEX	31,90DM
Love Vision	???	45,90D*
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	71,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	55,90DM
Lucas Arts Top Ad.	DDX	81,90DM
Machiavelli-The Pr.	DDX	85,90DM
Made in Germany	DDD	53,90DM
Mad News	DDX	67,90DM
Mad TV 2	DD?	in Vorb.
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDD	45,90DM
Magic of Endoria	DDD	53,90DM
Magic t. Gathering	DDD	99,90DM*
Maniac Karts	DEE	35,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Marco Polo	DEE	59,90DM
Marine Fighters	DDE	19,90DM
Master of Antares	DDD	in Vorb.*
Master of Magic	DDE	39,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Master of Xenos	DDD	in Vorb.*
Maximum Roadkill	DDD	in Vorb.*
Maximum Surge	EEE	67,90DM*
-WIN95	EEE	67,90DM*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.*
-Mission CD	DEE	41,90DM
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.*
-Special Edition	DDD	79,90DM*
-WIN95	EEE	79,90DM
-WIN95+NET	DDD	79,90DM*
Mega Man X	???	in Vorb.*
MegaPak 3	DTT	79,90DM
MegaPak 4	DTT	81,90DM
Megapack 5	DTT	in Vorb.*
Megatripack	DTT	35,90DM*
Menzoberanzan	DEE	69,90DM
Metal Lords	DDD	in Vorb.
Metal Marines	EEE	in Vorb.*
Metal Storm	???	in Vorb.
Metropolis	DDD	in Vorb.*
Micro Mach. 2 SpE	DEX	47,90DM
Millenia	DDD	61,90DM
Mirage	EEE	89,90DM
Mission Critical	DEE	75,90DM
Monopoly	DDD	59,90DM
Monsterized	DDD	in Vorb.*
Monthy Py. CwoT	EEE	79,90DM
Monthy Py. CwoT	DDD	in Vorb.*
Mortal Coil	DDD	59,90DM
Muppet Treasue Is.	DDD	in Vorb.*
-WIN95	DDD	in Vorb.*
Music Central	EEE	94,90DM
Myst	DDD	65,90DM
-Limited Edition 2	DDD	in Vorb.*
Nascar Racing	DEE	29,90DM*
NBA Jam Tournam.	DEE	79,90DM
-WIN95	DEE	in Vorb.*
NBA Live ´96	DEE	81,90DM
NCAA Basketball 2	D??	in Vorb.
Need for Speed	DDD	81,90DM
Networks	DDD	85,90DM
NFL Quarterback C.	DEE	79,90DM*
NHL Hockey ´94	DEE	31,90DM
NHL Hockey ´95	DEE	31,90DM*
NHL Hockey ´96	DDD	81,90DM
Noctropolis	DDE	21,90DM
n-tv Jahresrückbl.	DDD	41,90DM
Offensive	DDD	79,90DM*

Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	93,90DM
Outpost 2	DDD	in Vorb.*
Panic in the Parc	DEE	77,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
Panzer General 2	DDD	in Vorb.*
paxPax Imperia II	EEE	in Vorb.*
Pax Imperia II	DDD	in Vorb.*
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
Petko	DDD	in Vorb.*
PGA European T.	DEE	81,90DM*
PGA Tour Golf 486	DEE	31,90DM*
PGA Tour Golf ´96	DEE	81,90DM
-Data CD	DEE	39,90DM
PGA Tour Golf	DDX	31,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Phantasmagoria	EEE	85,90DM
Phantasmagoria 2	DDD	in Vorb.*

CALL 05021 910416

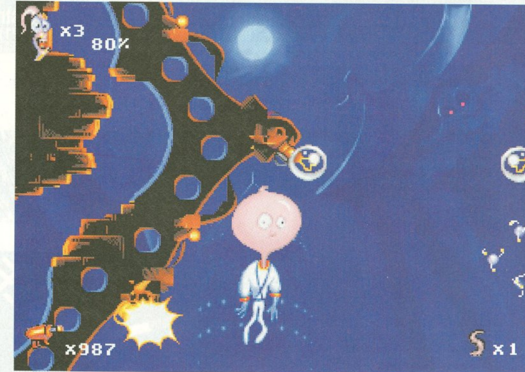
Pinball ´95	DEE	53,90DM
Pinball Dr. Del.	DEX	71,90DM
Pinball Fant. Del.	DEX	71,90DM
Pinball Illusions	DEX	55,90DM
Pinball Mania	DEX	61,90DM
Pinball Wiz. 2000	DEX	67,90DM
Pinball World	DEX	63,90DM
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pitfall	DDD	79,90DM
Pole Position	DDD	91,90DM*
Police Quest 4	DDX	25,90DM*
Police Quest Coll.	DEE	71,90DM*
Police Quest SWAT	DEE	71,90DM
Police Quest SWAT	DDD	79,90DM*
Pool Champion	DEE	61,90DM
Populous 2/Power.	DEX	31,90DM
Power, Corr. & Lie	DTT	45,90DM
Powerflight	DEX	63,90DM
Powerhouse	DDD	63,90DM
Powerslide	DEE	in Vorb.
Prince of Persia C.	DEX	47,90DM
Prisoner of Ice	DDD	57,90DM
Privateer	DEE	31,90DM
Project Paradise	DEE	81,90DM*
Pro Pinball	DEE	53,90DM
Prototype	DDX	29,90DM
Psychic Detective	DEE	73,90DM
Psycho Pinball	DEX	71,90DM
Putty Squad	DEE	67,90DM*
Q-POP	DDD	67,90DM
Quarterback Att.	EEE	67,90DM*
Quest for Fame	???	in Vorb.
Radix	DEE	51,90DM
Rallye Fever	DDD	in Vorb.*
Ran Soccer	DDD	77,90DM
Ran Trainer	DDD	29,90DM
Ran Trainer 2	DDD	71,90DM
Ravenloft II	DEE	45,90DM
Raven Project	DDD	53,90DM
Rayman	DDD	in Vorb.*
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DEE	73,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Red Baron 2	DDD	in Vorb.*
Red Ghost	DDD	79,90DM*
Renegade	DEE	39,90DM
-Mission CD	DEE	in Vorb.
Renegade 2	DEE	in Vorb.*
Return to Zork	DDX	31,90DM
Revolution X	DEE	79,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.*
Riddle of Master Lu	EEE	75,90DM
Ridge Racer	DEE	51,90DM*
Ring der Nibelung.	???	59,90DM*
Ripper	DDD	79,90DM*

Rise 2: The Resurr.	DEE	79,90DM*
-WIN95	DEE	79,90DM*
Rivers of Dawn	DEE	67,90DM*
Road Rash	???	in Vorb.*
Road Warrior	DEE	61,90DM
Robinsons Requiem	DDD	79,90DM
Rüsselsheim	DDX	25,90DM*
Saga of Aces	DEX	65,90DM
Sam & Max	DDD	35,90DM
Santa Fé Mysteries	EEE	in Vorb.*
Sato City	DE?	in Vorb.
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Sea Legends	DDD	79,90DM
Sensible Golf	DEE	49,90DM
Sens.W. of Soccer	DDD	77,90DM
San Fr. PD Hoicide	???	in Vorb.
Shadowcaster	DEE	31,90DM
Shadow of the C.	DDX	29,90DM*
Shanghai Great M.	DDD	79,90DM
Shannara	DDD	75,90DM*
Shellshock	DDD	75,90DM*
Sherrington Fox	DE?	in Vorb.
Shine	DDD	in Vorb.
Shivers	DDD	79,90DM
Shockwave	DDD	81,90DM
Sid Meier Classics	DTX	85,90DM
Silent Hunter	DEE	69,90DM*
Silent Hunter	DDD	in Vorb.*
Silent Steel	DDD	107,90DM
Silent Thunder	DEE	79,90DM*
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim Ant Classic	DDX	37,90DM
Sim City	DDD	25,90DM
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
-WIN	DDX	91,90DM
-WIN95	DDX	91,90DM
Sim City 2000 URK	DDX	37,90DM
Sim Classics 2	DDX	65,90DM
Sim Earth Classic	DDX	37,90DM
Sim Isle	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	in Vorb.*
Sim Life Classic	DDX	37,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
Sim Tower	DEX	71,90DM
Sim Tower	DDX	79,90DM
Sim Town	DDD	65,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Skunny	DEX	51,90DM
Slipstream 5000	DDD	67,90DM
Soccer Stars 96	DDD	65,90DM
Space Academy	DE?	in Vorb.
Space Ace	???	in Vorb.
Space Bucks	DDD	65,90DM*
-WIN95	EEE	81,90DM*
Space Hulk II	DDD	in Vorb.*
Space Marines	DDD	77,90DM
Spaßpaket 1	DDX	27,90DM
Space Quest 4	DDX	25,90DM
Space Quest 6	DDD	79,90DM
Spectre VR WIN	DEE	in Vorb.
Spiderman	DEE	79,90DM*
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Spycraft	DDD	in Vorb.*
-WIN95	DDD	in Vorb.*
SSN 21 Seawolf	DEE	31,90DM
St. Thomas	DDD	55,90DM
Starball	DEE	in Vorb.*
Star Control 3	???	in Vorb.
Stargate	???	45,90DM*
Star Rangers	DDD	57,90DM
Star Trek	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	???	in Vorb.
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Gener.	DDD	in Vorb.*
Star Trek Interact.	DDD	105,90DM
Star Trek Judg. R.	DDD	29,90DM
Star Trek Klingon	EEE	in Vorb.*
Star Trek Omnip.	EEE	79,90DM
Steel Panthers	DDX	69,90DM
Stefan Effenb. FM	DDD	74,90DM*
Sting	???	51,90DM*
Storm	DDD	in Vorb.*
Stonekeep	DEE	87,90DM
Stonekeep	DDD	87,90DM
-Demo-CD	DEE	3,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Strike Base	DDD	in Vorb.*
Strike Commander	DEE	31,90DM
SU-27Sukhoi	DEE	69,90DM*
-WIN95	DEE	69,90DM*
Super Bubsy	DEE	in Vorb.*
Super Pushover	???	in Vorb.
Super Stardust	DEE	in Vorb.*
Supreme Warrior	EEE	67,90DM*
-WIN95	EEE	67,90DM*
SVGA Harrier	???	in Vorb.*
Sword of Xeen	???	in Vorb.
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
Synergist	DDD	in Vorb.*
System Shock	DDD	31,90DM
T-MEK	DEE	77,90DM*
Talisman	DDD	73,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM*
Tek War	DEE	75,90DM
Tempest 2000	DEE	67,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Tendo	DDX	19,90DM
Terminal Velocity	DEX	6390DM
Terminator F. Sh.	DDD	75,90DM
Terra Site	DDD	in Vorb.*
Terror Trax	DEE	in Vorb.*
The Complete CoW	EEE	73,90DM*
The Dark Eye	DEE	79,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DEE	69,90DM
The Dig	DDD	77,90DM*
TFX	DDD	31,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Hidden Below	DEX	27,90DM
The Hive	EEE	65,90DM

EARTHWORM JIM 1+2

EINE DOSE VOLL WÜRMER

Die Spieleindustrie im Wurmwahn: Einen Monat nach der Windows-Umsetzung des Konsolen-Klassikers »Earthworm Jim« folgt jetzt eine DOS-Version. Sie enthält zusätzlich Teil 2 des durchgeknallten Jump-and-Runs.



Dicker Kopf: Nach einer Ladung Helium schwebt Jim ballonisiert nach oben. Sie steuern ihn nach links nach rechts, um den Glühbirnen auszuweichen.

Einer der begabtesten Mitarbeiter der Videospielefirma »Shiny Entertainment« sitzt weder bei den Programmierern noch bei den Designern. Vielmehr ist es der Typ, welcher das Kunststück fertigbrachte, die PC-Umsetzungsrechte an »Earthworm Jim« gleich zweimal zu verdealen. Seit ein paar Wochen steht Activisions Version für Windows 95 in den Händlerregalen. Damit nicht genug: Das Softgold-Imperium schickt jetzt sein Label Rainbow Arts in die Schlacht, um eine konkurrierende DOS-Version eben jenes Regenwurm-Renners loszulassen. Und die hat noch eine besonderen Gag: Sowohl der erste Jim als auch Nachfolgespiel »Earthworm Jim 2« stecken in der Schachtel. Beide Teile wurden auf separate CDs gepreßt. Weniger die Datenmenge, als vielmehr die Verwendung von Audio-Tracks für technisch perfekte Musikuntermalung sorgte für den Platzbedarf.

Im Cholesterin-Level erledigen wir einen tückischen Salzstreuer mit Homing Missiles...



...und schwingen dank Glibberfreund Snott souverän über die pieksigen Gabeln hinweg.

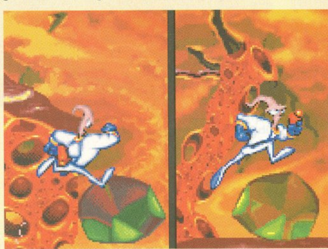
»Earthworm Jim 1« unterscheidet sich spielerisch und grafisch nicht von Activisions Win-95-Version. Der kringelige Held steigt in einen Kampfanzug, um hüpfend, hangelnd und schießend eine liebliche Prinzessin zu retten. Selbige befindet sich in den Fängen von Psy-Crow, dem Erzschurken der wiederkäuenden Mächte. Und falls Sie mal als Regenwurm reinkaniert werden, können Sie Jims Abneigung gegen Kühe sicherlich bald nachvollziehen: Entweder wird man von den Viechern zu Tode getrampelt, verschluckt oder inhaliert – sehr erhebend. In seinem wackeren Kampf durch riesige Levels setzt Jim Wurmpeitsche und Laserblaster ein. 3D-Wettrennen gegen Psy-Crow, Reitstunden auf einem bissigen Hamster und das Bungee-Duell gegen einen fiesen Schleimklumpen gehören zu den zahlreichen Höhepunkten des abwechslungsreichen Reaktionstests.

Die zwerchfellerschütternde und dabei spielerisch erfreulich schlaue Wurmkur war vor rund zwei Jahren ein Superhit auf Mega Drive und Super Nintendo. Kein Wunder, daß die nach weiteren Jim-Eskapaden verzückt lechzende Videospieler-Gemeinde inzwischen mit einer Fortsetzung bedacht wurde.

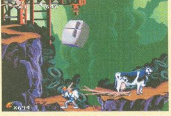
Hier eine Szene aus Earthworm 1, das quasi als Bonus mit von der Partie ist. Jedoch nicht zu verwechseln mit der Windows-95-Fassung von Activision, die nur Teil 1, aber nicht den Nachfolger enthält.

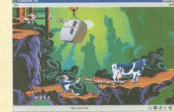
DER KLEINE UNTERSCHIED?

Rainbow Arts programmierte die neue DOS-Version von Earthworm Jim. Bereits letzten Monat testeten wir die Windows-95-Fassung von Activision. Gibt es grafische Unterschiede? Im Prinzip nein, wie unser Vergleich zeigt. Beide Fassungen bieten die gleiche Auflösung und 256 Farben.



2 x Jim, wie er im »What the Heck«-Level auf einem Diamanten losspurtet. Links sehen Sie die DOS-Version von Softgold, rechts die Windows-Fassung von Activision. Auch in der Vergrößerung sind keine qualitativen Unterschiede feststellbar.





Links wieder DOS, rechts Windows 95: Auch diese markante Kuhszene ist in beiden Versionen gleich.

Und die ist bei Rainbow Arts' DOS-Version mit von der Partie, während sich Activisions Windows-Beitrag ausschließlich Earthworm Jim 1 widmet.

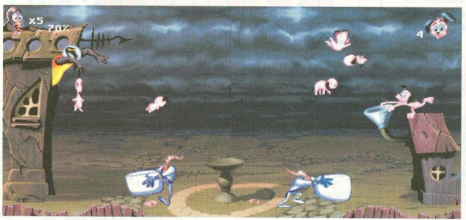
An den bewährten Protagonisten und dem farbenfrohen Comicgrafik-Stil wurde bei »Earthworm Jim 2« natürlich nicht gerüttelt. Doch neben neuen Levels und noch bizarreren Gegnern gibt es auch einige spielerische Änderungen zu vermelden. Mitten in einem Sprung setzen Sie durch erneuten Feuerknopfdruck Jims Kumpel Snott ein. Der grüne Glibbergefährte bietet Halt an manchen Oberflächen und wird so als

heinrich lenhardt

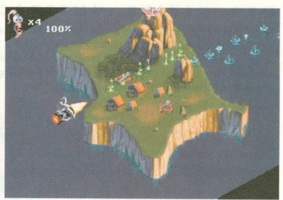
Humor in Computerspielen ist selten, geht zu allem Übel meist ohnehin daneben und/oder auf Kosten des Spieldesigns. Earthworm Jim macht um alle drei Fallstricke einen weiten Bogen: Die aberwitzigen Slapstick-Einlagen strotzen nicht nur vor Phantasie und Liebe zum Detail, sondern werden auch in herausfordernd aufgebauten Levels pointiert eingesetzt.

Wer nach unserer mysteriösen Ankündigung in der letzten Ausgabe geduldig war, wird diesen Monat belohnt. Die DOS-Variante von Earthworm Jim bietet Grafik und Spielwitz auf dem Niveau der Windows-Version – aber einen entscheidenden Bonus. Earthworm Jim 2, ein ebenso ausgewachsener wie umfangreicher Nachfolger, ist mit von der Partie. Selbst wer Windows-Komfort schätzt, kommt in Versuchung. Doppelte Wurm-Power für einen fairen Preis – da kann man nicht jammern.

Es gibt also noch ein Actionleben jenseits grobschlächtiger 3D-Blutwurst-Ballereien. Freunde witziger Jump-and-Runs bekommen mit dem zweifachen Jim ein prächtiges Preis/Leistungs-Zuckerl geboten. Wer die Windows-Version schon hat, sollte nicht allzusehr grollen: An Jim 1 alleine spielt man schließlich auch ein ganzes Weilchen.



Welpenwache in der Zwischenrunde: Jim muß den Nachwuchs von Peter Puppy zum Trichter am rechten Bildrand befördern.



Zwischendurch fegt Jim im Isometrie-Look über einen reinrassigen Ballerlevel.

Instant-Seil eingesetzt. Auch die Waffenauswahl ist größer geworden: Mit einem extra Knopf wechseln Sie zwischen den verschiedenen Blastervarianten. Neben eher konventionellen Kalibervarianten wie dem Dreifachschuß gibt es auch so verquere Modelle wie das klebrige Seifenblasen-Gewehr. Munition fürs Waffenarsenal muß unterwegs eingesammelt werden. Nur die aus Jim 1 bekannte Peitsche steht immerfort und unentgeltlich zur Verfügung.

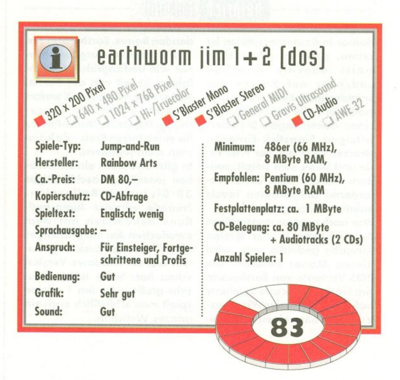
Neben den Absurditäten der eigentlichen Levels wirken bei Teil 2 besonders die Bonusrunden sehr ausgefeilt. Mal muß Jim fallenden Großmüttern ausweichen, dann ist er als Welpenretter gefragt. Psy-Crow wirft den Nachwuchs von unserem vierbeinigen Freund Peter Puppy aus dem Fenster; Jim läßt die Bagage mit einem Sprungtuch zum besorgten Hundevater abprallen. Dazu kommen Einlagen wie ein Baller-Abschnitt mit isometrischer Grafik oder eine kleine Flipper-Reminiszenz. Schwere Schweine werden zum Öffnen von Durchgängen herumgetragen und Jim nippt gar an einer Pulle Helium, um der Decke eines ellenlangen Vertikallevels entgegen zu schweben.

Beide Teile bieten drei verschiedene Schwierigkeitsgrade. Der Spielstand wird nicht automatisch auf Festplatte gesichert wie bei der Windows-Version. Vielmehr müssen Sie sich bei Jim 1 etwas umständlich Paßwort-Symbole notieren, die nach der Bewältigung eines Levels angezeigt werden. Bei Jim 2 merkt sich das Programm Ihren Fortschritt. Allerdings muß man hier vier Symbole pro Level aufsammeln, um diese Stufe in Zukunft überspringen zu können. Für höchste Steuerungsgenüsse unabdingbar ist ein Game Pad: Earthworm Jim nutzt die vier Feuerknöpfe von Gravis-kompatiblen Modellen aus. **(hl)**



Das Wettrennen mit Psy-Crow sollte Jim nicht verlieren. Erreicht der Schurke zuerst den Schalter, macht er unseren Helden mit Felsbrocken platt.

Großangriff der fallenden Omas – ein furchtloser Kampfwurm meistert auch diese mörderische Herausforderung!



earthworm jim 1+2 (dos)

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Jump-and-Run
Hersteller:	Rainbow Arts
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM,
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 80 MByte + Audiotracks (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1

83



im wettbewerb

Rainbow Arts kommt spät, aber gründlich. Zum einen ist die DOS-Version eine Erlösung für alle Spieler, die noch nicht auf Windows 95 umgestiegen sind. Zum anderen gibt es einfach mehr Jim fürs Geld: Der extrem gute zweite Teil ist mit dabei, was einen Punktvorsprung gegenüber Activisions sauberer Windows-Version rechtfertigt.

Die anderen PC-Jump-and-Runs folgen im Regenwurm-Schatten: Anspruchsvolle Hüpfaction serviert Pitfall, während UBI-Softs Rayman auf die »zuckersüß & herzig«-Masche setzt. Zorro bleibt unangefochten auf der Loser-Position.

EARTHWORM JIM 1+2 (DOS)	83
Earthworm Jim (Win 95)	81
Pitfall – Mayan Adventure	79
Rayman	74
Zorro	35

ABSOLUTE ZERO

Vorsicht, Wortspielgefahr: Wer sein Weltraumactionspiel »Absolute Zero« nennt, riskiert Witze über den absoluten Nullpunkt, wenn es um die Wertung geht.

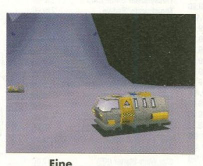
Die Menschheit hat sich im 24.Jahrhundert im ganzen Sonnensystem breit gemacht und nutzt alle verfügbaren Resourcen, um immer weiter in den Weltraum vorzudringen. Selbst die widrigen Verhältnisse auf dem eisigen Jupitermond Europa vermögen die Expansionsbemühungen der Menschen nicht mehr zu stoppen. Erst die Angriffe feindseliger Aliens auf menschliche Minenkolonien stören den Vorwärtsdrang.

Mit nicht viel mehr als einer Bergbau-Ausrüstung muß der Spieler in den folgenden Missionen die Menschen vor den aggressiven Aliens retten. Es stehen sieben verschiedene Vehikel zur Verfügung, mit denen Sie via Luft- und Landweg auf die kristallin strukturierten Außerirdischen ballern. Sie bewegen Ihr Gefährt durch texturierte 3D-Grafiken in Super VGA und können insgesamt auf circa 15 verschiedene Waffensysteme zurückgreifen. Neben den üblichen Bordinstrumenten wie Radar und Zielvorrichtungen gibt es sechs verschiedene Ansichten der 3D-Grafik. Vier davon sind Außen-Perspektiven, zwei zeigen das Geschehen aus der Pilotenperspektive (mit und ohne »virtuelles«, sprich scrollendes Cockpit). Der Funkverkehr in englischer Sprachausgabe hält Sie über Kampfgeschehen und Auftrag auf dem laufenden. Beispielsweise geht es darum, bedrängte Kämpfer zu unterstützen oder Sonden abzuwerfen. Joystick, Maus und Tastatur werden genutzt, wobei es per Maus leicht zippelig wird, per Keyboard oder Joystick geht es etwas besser. Ein besonderer Trick in der Handlung ist, daß Sie nach und nach in verschiedene Personen schlüpfen und so die Details der Story aus unterschiedlichen Blickwinkeln sehen. Sie haben dann Zugriff auf die Tagebücher der Personen, können deren E-Mails lesen oder die Nachrichten verfolgen. Als Hilfe nach Mißerfolgen gibt es außerdem Missionstips. Das Spiel wird unter dem anfangs eingegebenen Namen gespeichert und kann bei der zuletzt mißlungenen Mission wieder aufgenommen werden. **(ms)**



Ein Blick aus dem Cockpit während eines Luftkampfes in VGA. Einige Grafikdetails sind abschaltbar.

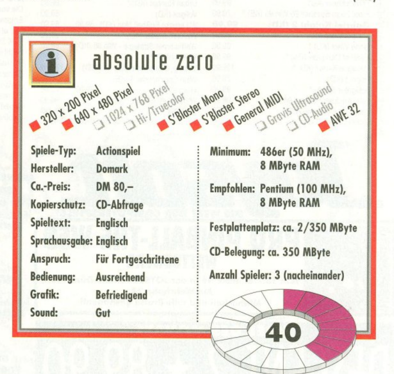
Vor E-Mails ist kein Held sicher; auch zahlreiche andere Kommunikations- und Infosysteme stehen zur Verfügung.



Eine Bodenmission im Canyon in Außenansicht (Super VGA).

monika stoschek

Nicht Fisch (sorry Henrik!), nicht Fleisch, ist das, was uns Domark hier auftischt. Schön und gut: Die Story ist liebevoll ausgearbeitet, wird aber in allzu kleingestückelten Häppchen serviert. Bis sich das zum Ganzen fügt, kühlt die Spannung ab und was bleibt ist ein eher laues Spielgefühl. Die Missionen sind überhaupt nicht abwechslungsreich, die Steuerung teils gewöhnungsbedürftig. Spaß beim Fliegen und Ballern kommt durch die recht spartanische Optik nicht zwingend auf, obwohl Schattierungen spendiert wurden und vor allem die Sprachausgabe für etwas Atmosphäre sorgt. Muß von CD nachgeladen werden, kommt es auch bei Quadspeeds kurzzeitig zur Flugpause. Der anschließende Ruck kann fatale Folgen haben, falls man gerade in Bodennähe fliegt. Zudem läßt sich die Gefahr eines Bodenkontakts oft schwer abschätzen. Durchschnittliche Soundeffekte beim Absturz sind da ebenso wenig tröstlich, wie Dudelmusik. Nur ganz Hartgesottene starten da erneut.



RUF DER WILDNIS!







Die Suche nach der verlorenen Stadt Zinj bringt Sie in die Tiefe des Dschungels. Geheimnisvolle Puzzle-Rätsel vor Ihnen, eine Horde mutierter Affen hinter Ihnen. Bis an die Zähne mit High-Tech bewaffnet und mit einem Partner zur Seite, haben Sie eine Chance durchzukommen. Aber nur eine ganz kleine...



- Sensationelle Render-Grafiken
- Dichte, atmosphärische Storyline
- Supergute Full-Motion-Sequenzen
- High-Tech-Grafik und -Sound auf neuestem Stand





ERST DER BESTSELLER, DANN DER KINOHIT-JETZT DAS GAMEPLAY!



VIACOM NEWMEDIA™
DISTRIBUTED BY CIC

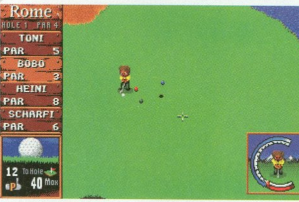
SENSIBLE GOLF

Bitte lächeln: Eine so alberne Leibesertüchtigung wie Golf kann man doch gar nicht ernst nehmen. Höchste Zeit für ein 3D-verachtendes Sportspiel mit klobigem Pixel-Charme.

Vor dem ersten Abschlag sollte man immer einen Blick auf die Übersichtskarte werfen.

Kurz vor dem Grün ist Feingefühl gefragt. Um den Ball gerade zu schlagen, müssen Sie den roten Bereich in der Anzeige erwischen.

So blasiert wie das Publikum auf mancher deutschen Anlage gibt sich auch die Mehrzahl der Golfsimulationen. Um die Neigungswinkel des Grüns unter besonderer Berücksichtigung der Grashalm-Schnittkante in Echtzeit bei Super VGA darzustellen, wird ein irrwitziger Rechenaufwand betrieben. Der Spieler gähnt und blättert während der CD-Ladezeit zwischen den Löchern im voluminösen Handbuch, das ähnlich schwer in der Hand liegt wie ein 3er-Holz. »Wir brauchen das ganze Gerümpel nicht«, meint da Englands fröhliche Programmiertruppe Sensible Software und legt ein entschlacktes Alternativ-Golf vor. Statt 3D gibt es die unprätentiöse Ansicht von oben. Die Wölbung des Grüns wird einfach durch Pfeile angedeutet und des Balles Flugbahn durch keinen Windhauch getrübt.



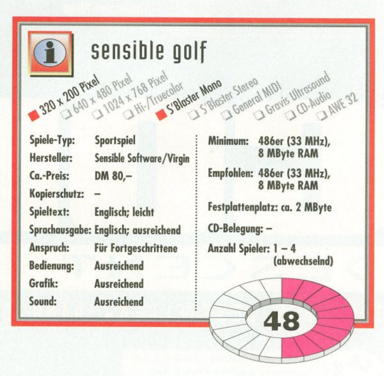
Die Pfeile zeigen an, in welche Richtung der Ball von der Wölbung des Grüns abgedrängt wird.

Die Steuerung ähnelt den großen Brüdern »Links« und »PGA«. Durch Feuerknopf-Druck im rechten Augenblick bringen Sie eine Markierung auf der Schlaganzeige zum Stillstand. Trifft man optimal, wird der Ball mit voller Wucht geradeaus geschlagen. Landen Sie bei der Markierung links oder rechts vom roten Bereich, erhält die Flugbahn eine Kurve in die entsprechende Richtung. Wenn der Ball nicht auf dem Fairway liegt, kann man sich auch völlig verhauen. Wer dann den arg schmal gewordenen »guten« Bereich auf der Markierung verpaßt, produziert ein sauberes Luftloch – Raumgewinn: null Zentimeter.

Einstellbare Schwierigkeitsgrade kennt das Programm leider nicht. Das auf der Packungsrückseite beschworene Feature bezieht sich nur auf die Stärke der Computergegner. Und die 25 Golfplätze, die so lautmalerische Namen wie »Casablanca« oder »Las Vegas« haben, bieten grafisch keine Abwechslung. Wenigstens gibt es einen Turniermodus, bei dem Sie alle Plätze abklappern und Preisgelder horten können. Menschliche Gegner sind auch gerne gesehen; bis zu vier Teilnehmer dürfen bei einer Runde ran. **(hl)**

heinrich lenhardt

Bloß weil sich diese Amiga-Umsetzung rund ein Jahr verspätet hat und die Grafik mittleres Shareware-Niveau erreicht, sollte man Sensible Golf nicht voreilig verdammen. Die Spielbarkeit schlichter 2D-Golfaction ist nicht zu unterschätzen, wie einige Titel für den Game Boy beweisen. Doch das unkomplizierte Bälleklopfen bei Sensible Golf ist nur kurzzeitig lustig. Einsteiger werden beim arg schnellen Steuerungssystem verzweifeln. Und 25 Golfplätze, die alle gleich aussehen, sind ebenso deprimierend wie das Fehlen der Maussteuerung. Wenn schon ein unernstes Action-Golf, dann bitte auch mit Extras und ungewöhnlichen Hindernissen auf den Bahnen. Doch vom ulkigen Handbuch abgesehen dominiert auf den beiden Disketten die Lieblosigkeit. Allenfalls als kleiner Zeitvertreib zwischendurch erfüllt Sensible Golf seinen Zweck. Die Soccer-Versuche des englischen Programmierteams haben mich wesentlich mehr überzeugt.



sensible golf

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Sensible Software/Virgin
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; ausreichend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)

48

RED GHOST

Empires taktisches Actionspiel entpuppt sich als weiterer Tiefschlag eines programmierenden Hansdampfs in allen Gassen.



Vom Cockpit eines unserer Fahrzeuge visieren wir einen Gegner an.

Aller üblen Dinge sind drei. Nach »Citadel 3« (Domark) und »Ring der Nibelungen« (Psygnosis) veröffentlicht nun auch Empire ein Mike-Singleton-Produkt. »Red Ghost« ist eine weltweit operierende Geheimorganisation, der wir als Kommandant einer Eliteeinheit auf den Pelz rücken sollen. Vor jedem Auftrag erhält man eine Missionsbeschreibung, worauf das Team zusammengestellt wird. Hierzu steht ein Vorrat an Fahrzeugen, Soldaten, Waffen und Ausrüstungsgegenständen zur Verfügung; die einzelnen Kämpen haben jeweils eine Spezialfähigkeit wie z.B. »Panzerführer«.

Nachdem die in Fahrzeugen oder Helikoptern sitzenden Gruppen auf einer Übersichtskarte plaziert wurden, darf man sie entweder per Weg- und Befehlsvorgabe, oder aber direkt vom Cockpit aus steuern. Während die taktische Darstellung nur unübersichtlich ist, sieht die 3D-Sicht zusätzlich sehr grob und häßlich aus. Ein vernünftiges Bewegen der eigenen Vehikel ist kaum möglich, da man sich andauernd wild um die eigene Achse dreht; das Anvisieren eines Gegners kommt Tontaubenschießen mit verbundenen Augen gleich. Im einfacheren der beiden Spielmodi (die mißverständlicherweise »Action« und »Strategie« heißen) explodieren die Kontrahenten immerhin schon nach ein oder zwei Treffern.

Eingenommene Gebäude enthalten meist zusätzliche Waffen, die im folgenden Einsatz Verwendung finden. Die Missionen reichen von Sabotageakten bis zur Geiselbefreiung; alle Objekte werden auf Wunsch in einem eigenen Bildschirm näher beschrieben. Die getestete deutsche Version ist nicht sonderlich gelungen, der Sinn mancher Meldungen bleibt dem Benutzer verborgen. **(la)**



In der Nahansicht der Karte versucht man, seinen Einheiten Befehle zu geben.



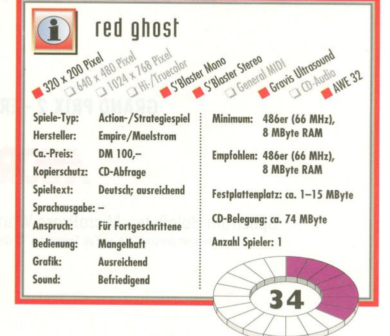
Der Teamauswahl fehlt es an einfacher Bedienung, Übersicht und ansprechender Optik.

jörg langer

Es wird mir langsam unangenehm, über Mike-Singleton-Produkte zu schreiben: Wie gerne würde ich eine gute Bedienung, Maßstäbe setzende Grafik oder hervorstechenden Spielwitz loben. Doch ausnahmslos handelt es sich dabei um konzeptionell und technisch unausgereiften Softwareschrott.

Die Grafik ist scheußlich, das Interface scheinen vier voneinander isolierte Leute gestrickt zu haben: Einige Aspekte des Spiels sind nur per Icon, andere durch Mausklicks, die nächsten durch Gedrückthalten des rechten Mausknopfs und wieder andere ausschließlich über die Funktionstasten zu erreichen. Zwischen zwei Teams kann man nur auf der Übersichtskarte wechseln. Höhepunkt ist die berüchtigte »Rotiere wild um deine Achse«-Maussteuerung in der 3D-Sicht. Auch per Joystick geht es kaum besser – werden solche Machwerke eigentlich überhaupt nicht probegespielt?

Beim Auswählen der Teams wirft man alle Fahrzeuge, Personen und Ausrüstungsstände in einem großen Topf zusammen – welcher Soldat was bei sich trägt, ist nicht ersichtlich und wohl auch nicht wichtig. Das Zoomen der Übersichtskarte hilft nichts, wenn auf einem Pentium 90 die Gegner im Sekundentakt eigene Vehikel ausschalten. Nicht von ungefähr steht die Farbe Rot für »Vorsicht!« – Red Ghost gehört in die nächste Geisterbahn.



red ghost

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-/Strategiespiel
Hersteller:	Empire/Maelstrom
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; ausreichend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Mangelhaft
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 1–15 MByte

CD-Belegung: ca. 74 MByte

Anzahl Spieler: 1

34

Bestellinfo

① ☎ 0831/511 67-0
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 13.2.96 - * = *noch nicht verfügbar am 13.2.*
N = *Neu im Programm* P = *Preissenkung* H = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Game It!



Spiel des Monats März:

Die Fugger 2*

69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

C & C Mission CD*	24,95
C&C 1 + Mission*	99,95
Das schwarze Auge 3*	74,95
Formula 1 GP 2*	94,95
Gabriel Night 2* dt.!	79,95
NBA Live 96*	74,95
Rebel Assault 2 dt.*	79,95
Shannara*	69,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4	99,95

Preisknaller CD

solange Vorrat reicht

- 360 Compilation 24.95
- 7th Guest 19.95 H
- Alone in the Dark 1 24.95 N
- B 17 19.95 N
- Battle Isle 1+Data1&2 19.95
- Beneath a Steel Sky 24.95
- Bureau 13 29.95
- Caesar 1 19.95
- Campaign 19.95
- Campaign 2 19.95
- Conspiracy 24.95
- Creature Shock* 19.95 H
- Darkseed 19.95
- Dawn Patrol 29.95
- Der Clou Plus 29.95
- Dream Web 29.95
- Dune 2 29.95 H
- Elite Plus 24.95
- F 117 A 19.95 N
- Flight of the Intruder 19.95
- Flux 29.95 N
- Formula 1 GP 29.95
- Goblins 1+2 19.95
- Gobblins 3 19.95
- Harrier Jump Jet 19.95 N
- Hell 19.95
- Hellfire Zone 19.95
- High Command 19.95
- Indy Car Racing 19.95
- Jurassic Park 19.95
- King's Quest 6 19.95
- Kyrandia 3* 19.95
- Manic Karts 29.95 N
- Maniac Mansion 2 29.95
- Mega Pack 1 24.95
- Nascar Racing* 24.95 N
- NHL Classics 29.95
- Noctropolis 29.95 H
- Pacific Islands 24.95
- Patriot 19.95
- PGA Golf Classic 29.95
- Populous2/Powermon 29.95
- Privateer 29.95
- Railroad Tycoon 24.95
- Rebel Assault 29.95 H
- Return to Zork 29.95
- Shadow Caster 29.95
- Silent Service 2 19.95 H
- Sim City enhanced 19.95 H
- Simon the Sorcerer 1 29.95
- Space Hulk 29.95
- Space Quest 4 19.95
- SSN 21 Seawolf 29.95
- Strike Commander 29.95
- Stunt Driver 19.95
- Syndicate plus 29.95 H
- System Shock 29.95 H
- Team Yankee 19.95
- TFX 29.95
- Tornado 19.95
- Ultima 1+2 Classic 29.95 H
- Ultima 7 Classic 29.95 H
- Walls of Rome 19.95
- War in the Gulf 19.95
- Wing Armada 29.95 H
- Wing Commander 2 29.95 H

CD ROM

- 3D Lemmings 79.95 P
- 3D Ultra Pinball 59.95 P
- 5th Musketeer* 59.95
- 11th Hour 79.95 P
- A 4 Networks 84.95
- Across the Rhine 89.95
- Action Soccer 67.95
- Aegis. Guardian of the Fleet 59.95
- AH 64 Longbow* 79.95 H
- Air Havoc Controller 64.95
- Albion 74.95
- Aliens 69.95
- Alien Odysee 64.95
- Alien Virus e. 59.95
- Amerika / Civil War 69.95
- Anvil of Dawn* 67.95 P
- Apache Longbow 64.95
- Arcade America 79.95 N
- Arcade Classics 74.95
- Ascendancy 74.95
- Assault Rigs* 64.95
- Asterix 64.95
- Aztec: Empire of Blood* a.A.
- Batman Forever 79.95
- Battle Bugs 39.95
- Battle Cruiser 3000AD* 59.95 P
- Battle Ground Ardennes* a.A. N
- Battle Ground Gettysburg* a.A N
- Battle Isle 2 + Data 69.95
- Battle Isle 3 64.95 P
- Battles in Time 59.95
- Beavis&Butthead 69.95 N
- Berlin Connection* 89.95
- Bermuda Syndrom 79.95
- Biing 64.95
- Bioforge Gold* 79.95
- Bioforge Mission CD* 34.95
- Bleifuss 49.95 H
- Braindead 13 59.95
- Buried in time 74.95
- Burn Cycle 69.95
- Burning Steel 4* 64.95
- Caesar 2 72.95 H
- Capitalism 69.95 H
- Carribbean Disaster 79.95
- Carrier Strike Force* 74.95
- Championship Man. 84.95
- Chessmaster 4000 29.95
- Chewy 54.95 P
- Chronomaster 74.95
- Civilisation 2000* a.A.
- Civilisation Net 79.95
- Claim to Power 79.95
- Colony Wars 2492* 64.95
- Combat Air Patrol 54.95
- Comic Zone 54.95 N
- Command & Conquer 79.95
- Comm.&Conq. Data 24.95 P
- Command Aces of t.Deep 69.95 P
- Conqueror 1086 AD 69.95
- Conqueror of t. New World* 79.95

Preisaktion!

Battle Isle 3	64,95
Chewy	54,95
Mech2 + Data	74,95
Simon 2 + T-Shirt	59,95
Star Trek FU dt.	64,95

- Cronicles of the Sword* 74.95 N
- Crusade 74.95
- Crusader No Remorse 74.95
- Cyberia 2* 69.95 P
- Cybermage 74.95 P
- Cyberspeed Win95 74.95
- Daedalus Encounter 89.95
- Daggerfall* 79.95 P
- Dark Universe 72.95
- Darker 74.95 P
- Deadline 69.95 N
- Death Gate* 69.95 P
- Deathkeep AD&D* 64.95 P
- Deep Sea (X-Com,+Subwar) 59.95 H
- DefCon 5* 74.95 N
- Der Baulöwe 66.95
- Der Druidenzirkel 64.95
- Der Patrizier 34.95
- Der Planer + Data 34.95
- Der Planer 2* 69.95
- Der Seelenturm 64.95 P
- Der Reeder 69.95
- Descent 2* 79.95 N
- Desert+Jungle Str. 44.95
- Destruction Derby 84.95
- Die Siedler 29.95
- Die Siedler 2* 74.95
- Dime City 77.95
- Discworld 79.95
- DSA 3: Schatten über Riva* 74.95
- Dschungelbuch 3,5 44.95
- Dungeon Keeper* 84.95
- Dungeon Master 2 79.95
- Earthworm Jim 2+1 64.95 N
- Earthworm Jim Win95 62.95
- Ecco the Dolphin* 54.95 N
- Elite 3 - neue Version! 77.95
- Endorfun 59.95
- Entomorph 69.95
- Evocation 69.95 N
- Fade to Black 79.95
- Fantasy General* 64.95 N
- Fast Attack* 64.95 N
- FIFA Soccer 96 74.95 H
- FIFA 95 59.95
- Fighter Duel 69.95
- Flight of Amaz. Queen 74.95 P
- Flight Commander 2 59.95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Formula One GP 2* 94.95
- Frankenstein 89.95
- FX Fighter 72.95
- Gabriel Night 2* 79.95
- Games Cheats 27.95 P
  -hilft immer zu gewinnen-
- Gender Wars* 69.95 N
- Gene Wars* 74.95 P
- Golf siehe Sonderfeld
- Gone Fishing 64.95 N
- Grand Prix Manager 79.95
- Great Naval Battles 3 69.95
- Hammer of the Gods 69.95
- Harpoon 2 Deluxe MM 72.95
- Harvester* 89.95
- Hattrick (Ikarion) 72.95
- Heroes o Might&Mag 72.95 P
- Hexen 49.95 P
- High Seas Trader 64.95
- Höhlenwelt 69.95
- Hollywood Pictures 79.95
- Hugo 3 64.95 P
- Ice & Fire 69.95
- Imperum Romanum 74.95
- Indy Car Racing 2 69.95
- Iron Assault 69.95
- Ishar Triology 39.95
- Island Casino 69.95
- Jagged Alliance dt. 79.95
- Jazz Jackrabbit 59.95
- Jewels of the Oracle 79.95
- Jonny Bazookatone 64.95 N
- King's Quest 7 64.95
- Kingdom of Magic 69.95 N
- Kingdom: The far Rea 84.95
- Klik & Play 79.95
- Knight's Chase 84.95 N

Lösungen ab DM 19,95

- König der Löwen 3,5" 59.95
- Last Dynasty 77.95
- Leisuresuit Larry 1-6 79.95
- Lion - Löwensim* 69.95
- Locus 89.95
- Lords of the Realm 3,5 59.95
- Lost Admiral 2 74.95
- Lost Eden 69.95
- Macchiavelli t. Prince 84.95
- Mad News 64.95
- Mad TV 2* 74.95
- Made in Germany 59.95
- Magic Carpet 2 74.95
- Magic the Gathering 94.95
- Marco Polo 64.95
- Masters of Magic 39.95 P
- Master of Xenos* a.A.
- Mechwarrior 2 dt. 69.95 H
- Mech 2 Data Disc 39.95 H
- Mechwarrior 2 + Data* 74.95 N
- Megaman X 59.95 N
- Metal Lords* 77.95 P
- Metal Marines 64.95
- Sim Tower 69.95
- Sim Town 64.95
- Simon 2 + T-Shirt* 59.95
- Skaphander 54.95
- Skunny 49.95
- Slipstream 5000 64.95
- Soccer Stars 96* 64.95
- Space Marines 74.95
- Space Quest 6 74.95
- Spellcasting 1-3 69.95
- St. Thomas 49.95 N
- Star Control 3* a.A.
- Star Gate 44.95 N
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Steel Panthers 64.95 P
- Stonekeep 79.95 P
- Stone Racers 69.95
- Strike Base 64.95 N
- Stronghold 59.95
- SU 27* 69.95
- Synergist* a.A.
- Talisman 69.95
- Tank Commander 79.95
- Teamchef* 79.95 N
- Tekwar 72.95
- Tempest 2000 59.95 N
- Terminal Velocity 64.95
- Terminator Future Shock. 69.95 P
- TFX 2000 Eurofighter 79.95
- Tie Fighter SVGA 59.95 H
- Tiny Troops* 64.95
- The Dig e. 64.95 H
- The Dig dt.* 79.95
- This means War! 84.95 N

In Österreich - Preise x 8 = ÖSch

- Micro Machines 2 64.95
- Millenia* 59.95
- Mile High Club 76.95
- Mission Critical 69.95 P
- Monopoly 59.95 P
- Monty Python's Waste 79.95
- Mortal Coil 62.95
- Myst dt. 64.95
- Mystic Midway 44.95
- Nascar Racing* 24.95 P
- Nascar Track Pack 44.95
- NBA Jam Tournament 79.95 P
- NBA Live 96* 74.95
- Need for Speed 74.95 H
- NHL Hockey 96 74.95 H
- Oldtimer 39.95
- Panzer General 1 29.95 P
- Panzer General 2 69.95 H
- PAWS 64.95
- PC Games Cheats 27.95
  -immer gewinnen-
- Perfect General 2 69.95
- Perfect General 2 Missions 44.95
- Phantasmagoria 77.95
- Pinball 95* a.A.
- Pinball Dreams Deluxe 69.95
- Pinball Illusions 56.95
- Pinball Mania 54.95
- Pinball World 72.95
- Pinball Wizard 2000 59.95
- Pirates! Gold 34.95
- Pitfall Win95 69.95 P
- Pole Position 79.95 P
- Police Quest SWAT 69.95 H
- Pool Champion Win95 64.95
- Primal Rage 74.95
- Prisoner of Ice 79.95
- Pro Pinball:The Web 49.95 H
- Prototype 74.95
- Psycho Pinball 64.95
- Radix 59.95 N
- Railroad Tycoon Delux 79.95
- RAN Soccer 69.95
- RAN Trainer 2 69.95
- Raven Project* 57.95 P
- Rayman 69.95
- Rebel Assault 2 edA 67.95 H
- Rebel Assault 2 kD* 79.95 N
- Red Ghost* 77.95 P
- Renegade 69.95
- Riddle of Master Lu dt* 79.95 P
- Riddle of Master Lu e 79.95
- Ridge Racer 54.95 N
- Ring der Nibelungen 59.95
- Rings of Medusa Gold 74.95
- Rise 2* 89.95 N
- Rivers of Dawn 64.95 N
- Road Warrior 59.95
- Sam & Max 39.95 P
- Santa Fe Mysteries* 64.95 N
- Schleichfahrt* 74.95 P
- Sensib. World of Socc. 69.95
- Shanghai Great Mom. 79.95
- Shannara* 69.95
- Shellshock* 69.95
- Shivers 74.95
- Shock Wave Win95* 69.95
- Sid Meier Classics 79.95 H
- Silent Hunter* 72.95
- Silent Steel 99.95
- Sim City 2000 Collection. 82.95 H
- Sim Isle 69.95
- Sim Life Classics 39.95
- Thunderhawk 2 74.95
- Thunderscape 64.95 P
- The Hive 59.95 P
- Ticonderoga 74.95
- Tilt 52.95
- Toonstruck* a.A.
- TOMCAT Alley 54.95 N
- TOP GUN* 94.95
- Torin's Passage 77.95 P
- Total Distortion* 74.95
- Transport Tycoon Deluxe. 79.95
- Trivial Pursuit 74.95
- Trophy Fishing 79.95 N
- Tuneland 64.95
- Turrican 2 54.95
- TV Karriere 39.95
- UEFA Champion Leag. 69.95
- UFO 39.95
- UFO & Master of Orion 49.95
- Under a killing Moon 69.95
- Unnecessary Roughness 69.95
- Urban Runner* 79.95 N
- US Navy Fighters Gold 82.95
- Vikings* a.A.
- Virtual Karts 79.95
- Virtual Pool 69.95
- Vollgas 77.95
- Wacky Wheels 49.95
- War College (UMS3)* a.A.
- Warcraft 1 e. 39.95 P
- Warcraft 2 69.95
- Warhammer 67.95
- Warlords 2 Deluxe 74.95
- Werewolf vs. Comanche 69.95
- Wetlands 54.95
- Whales Voyage 2 69.95
- Willi Lemke's Fußball Manag 59.95
- Wing Commander 3 79.95
- Wing Commander 4 99.95
- Wings of Glory 49.95
- Wipeout 84.95
- Witchaven 79.95
- Wolf - die Simulation 69.95
- Wolfpack 34.95
- Woodruff 62.95
- World Cup Compilat. 59.95
- World of Business 59.95
- Worms 59.95 H
- WWF Wrestlemania 89.95
- X-COM+Subwar2050 59.95
- X-Wing Enhanced 69.95
- Z* 69.95
- Zone Raiders 89.95 N
- Zool 2 54.95
- Zork: Nemesis 69.95 N

Star Trek

- 25th Anniversary 24.95
- Star Trek 2 24.95
- Deep Space 9* 69.95 N
- Klingon a.A.
- Next Generation e. 64.95 P
- Next Generation dt. 64.95 P
- Omnipedia e. 74.95
- Technical Manual e. 69.95

Golf

- Bernhard Langer Golf 64.95 N
- Sensible Golf 49.95 P
- PGA Tour Golf 96 74.95
- PGA Tour Scenery 29.95

LINKS

- Links 386 + 2 Plätze 59.95
- Kurs Belfry 49.95
- Kurs Castle Pines 49.95
- Kurs Cog Hill 49.95
- Kurs Devil's Island 49.95
- Kurs Firestone 49.95
- Kurs Mauna Kea 49.95
- Kurs Prairie Dune 49.95
- Kurs Riviera 49.95
- Kurs Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Airbus 2 (Win95)* 69.95
- Flight unlimited 79.95
- Flugsimulator 5.1 e 79.95
- Flugsimulator 5.1 dt 94.95
- FS 5 Scen. Designer 64.95
- FS 5 Flight Shop 79.95
- FS Pre-Flight 44.95
- FS Final Approach 5.0 44.95
- BAO Aircraft Coll. je 49.95
- RENO 4 (500 Scen.) 24.95
- Europe 1 54.95
- Mitte, nördl. Mittelgeb 44.95
- Nord-/Ostsee, HH 44.95
- Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
- Frankfurt, Hessen 44.95
- Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
- Süddeutschland 44.95
- Südwestdeutschland 44.95
- Multimedia München 2 49.95
- 4 x Österreich je 54.95
- Britische Inseln 44.95
- Karibische Inseln 44.95
- New York 44.95
- Japan 44.95
- Hong Kong 44.95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers

Combat Classics 2 69,95
F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2

Combat Classics 3 69,95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918

Golden 10 39,95 N
Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm Rising, Gunship, MIG 29, Kick Off 2, First Samurai, Megalomania, Chessplayer 2150, Perfect General

Lucas Arts Air Combat 79,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions

Made in Germany 59,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2

Megapack 3 69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo

Megapack 4 79,95
Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight

Sid Meier Classics 84,95
Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates! Gold

Strategy Masters 79,95
Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur

Wargame Bundle 79,95
American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords, etc.

Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Essential Collections:

Sport 59,95
PGA Tour Golf, FIFA , F1 GP

Business 59,95
Theme Park, Transport Tycoon

Flight 59,95
1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory

Neu bei Game It!:

+ Wissenssoftware
+ Musik & Filmsoftware

Know It!

Neu bei Game It!: Wissenssoftware

- 25 Jahre Raumfahrt 59.95

Airbus 340 99,95
2 CD's mit Informationen rund um den A340

Aral Super Travel Straßen & Hotels
- Deutschland Straßen 59.95
- Europa Straßen 59.95
- Schlemmen & Schlummern 39.95

Beckenbauer 59,95
Deutschlands Fußballegende auf CD

City Maps 1 Win 49,95
60 deutsche Stadtpläne, Streckenplanung

City Maps Ruhrgebiet Win 49,95
22 Stadtpläne, Streckenplanung

- Deutsche Gesetzestexte 59.95

D Info 2.0 39,95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95

Distant Suns 149,95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos

Encarta World Atlas e. 119,95
Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satelitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips

- Duden Fremdwörterbuch 79.95
- Fußb. WM Lexikon 1930-1994 49.95

Grolier Science Fiction e 79,95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction

Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit 89,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen

- Kapital sicher anlegen 39.95

Kon Tiki Interaktiv 69,95
Mit Thor Heyerdahl unterwegs

- Langenscheidts Eurowörterbuch Englisch 49.95
- Meine erfolgr. Bewerbung 39.95
- Meyers Lexikon d. Ökologie 59.95

Meyers Wunder d. Körpers 179,95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet

Meyers Flaggschiff des Königs 139,95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben

NTV Jahresrückblick 95 39,95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle

- Ratgeber Mietrecht 39.95
- Unser Verein 39.95

See It! - Hear It!

Neu bei Game It!: Musik & Film

Clint Eastwood 69,95
2 CD's mit 200 Clips aus 53 Filmen, Infos etc.

Forrest Gump 69,95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr

Keller's Musikkatalog 39,95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel. Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.

Music Central 96 e. 89,95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.

MTV unplugged 59,95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen

Voodoo Lounge 49,95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

CH Products

- Flightstick 79.95
- Flightstick Pro 139.95
- Virtual Pilot 149.95
- Virtual Pilot Pro 169.95
- Pedals+Nascar Racing light. 99.95
- Pedals Pro 179.95

Microsoft

- Sidewinder 1.0 59.95 N
- Sidewinder Pro 84.95 P
- Sidewinder Pro+Fury 109.95 P

Gravis

- Gamepad 29.95
- Analog 39.95
- Analog Pro 44.95
- Thunderbird 79.95 N
- Firebird 99.95
- Phoenix 159.95
- Grip + 2 Game Pads 169.95 N

2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar

Neu bei Game It!: Logitech

Neu ! Logitech

- Thunderpad 29.95 N
- WingMan light 44.95 N
- WingMan analog 64.95 N
- WingMan extreme 84.95 N

Thrustmaster

- TM XL Action Control 59.95
- TM FCS Flight 2 119.95
- TM F16 Flight 239.95
- TM Weap. Contr. 2 179.95
- TM Form. T2 Lenkr. 239.95

Soundkarten

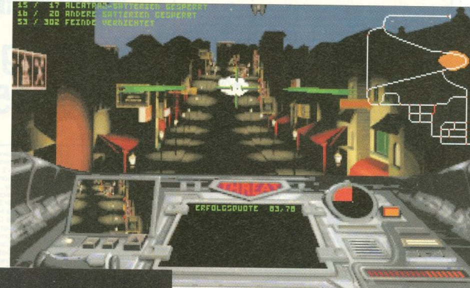
- Ultrasound ACE 169.95
- Ultras. Plug&Play 229.95 P
- SB 16 VE IDE Plug&P. 169.95 N
- SB 32 Plug&Play 269.95
- SB AWE 32 Plug&Play 429.95
- Yamaha SW 20 PC 249.95
- Yam. Wavetable Up. 199.95

THE RAVEN PROJECT

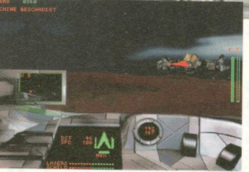
Zuletzt schickte Cryo die Spielergemeinde in eine abenteuerliche Alienbegegnung. Diesmal fällt das Treffen mit Außerirdischen eher action-betont aus.

Im Jahr 2278 ist es wieder mal soweit: Die Menschheit kämpft gegen fiese Außerirdische ums Überleben. Die humanoiden Armiden fliegen massive Angriffe gegen die Erde. Um den Invasoren erfolgreich Widerstand leisten zu können, bemächtigen sich die Menschen einer mobilen Raumkampfstation, Raven genannt. In der Rolle eines Rebellen namens Danny Keller nimmt der Spieler an der Überlebensschlacht teil.

Diese tobt in drei verschiedenen Missionsmodi (Raum-, Land- und Interaktiver Modus) auf dem Heimatplaneten und auch im offenen Weltraum. Während Sie die ersten Auseinandersetzungen zunächst auf der Erde in diversen Gleitern und walker-ähnlichen Kampfmaschinen absolvieren, kämpfen Sie später dank der Mobilität und Reichweite der Raven auf Schauplätzen weit von der Erde entfernt bis hin zum Mars. In Einsatzbesprechungen wird Danny über die Missionsziele informiert. Sie sehen das Geschehen aus seiner Pilotensicht. Im interaktiven Modus bewegt sich das Fahrzeug, dank Autopilot, in vorgegebenen, gerenderten Flugbahnen, wobei Sie nur gelegentlich die Richtung wählen und sich ansonsten auf das Anpeilen und Ausschalten der Ziele konzentrieren. Bei Einsätzen in Kampfmaschinen oder Gleitern hingegen müssen Sie sich im Cockpit, ausgestattet mit Instrumenten für Flughöhe und -geschwindigkeit, Feindentfernung, Zielcomputer, Waffensysteme, Panzerung und Spritvorrat, selbst durch die 3D-VGA-Grafik jonglieren. Das ist gegen die teils starken Gegner nicht ganz leicht und wer die Keyboardbefehle (auch Joystick/Tastaturkombination ist für Artisten möglich) nicht im Schlaf beherrscht, wird schnell zum Laserfutter, zumal der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch und nicht variabel ist. Eine Trainingsmöglichkeit besteht erst an Bord der Raven. Wenigstens gibt es nach glücklicher Rückkehr in den Hangar außer einer ausführlichen Einsatzstatistik die Möglichkeit zum Speichern. **(ms)**



Beim Flug durchs nächtliche San Francisco im interaktiven Modus werden Bodenziele und gegnerische Gleiter am besten per Maus ins Visier genommen.

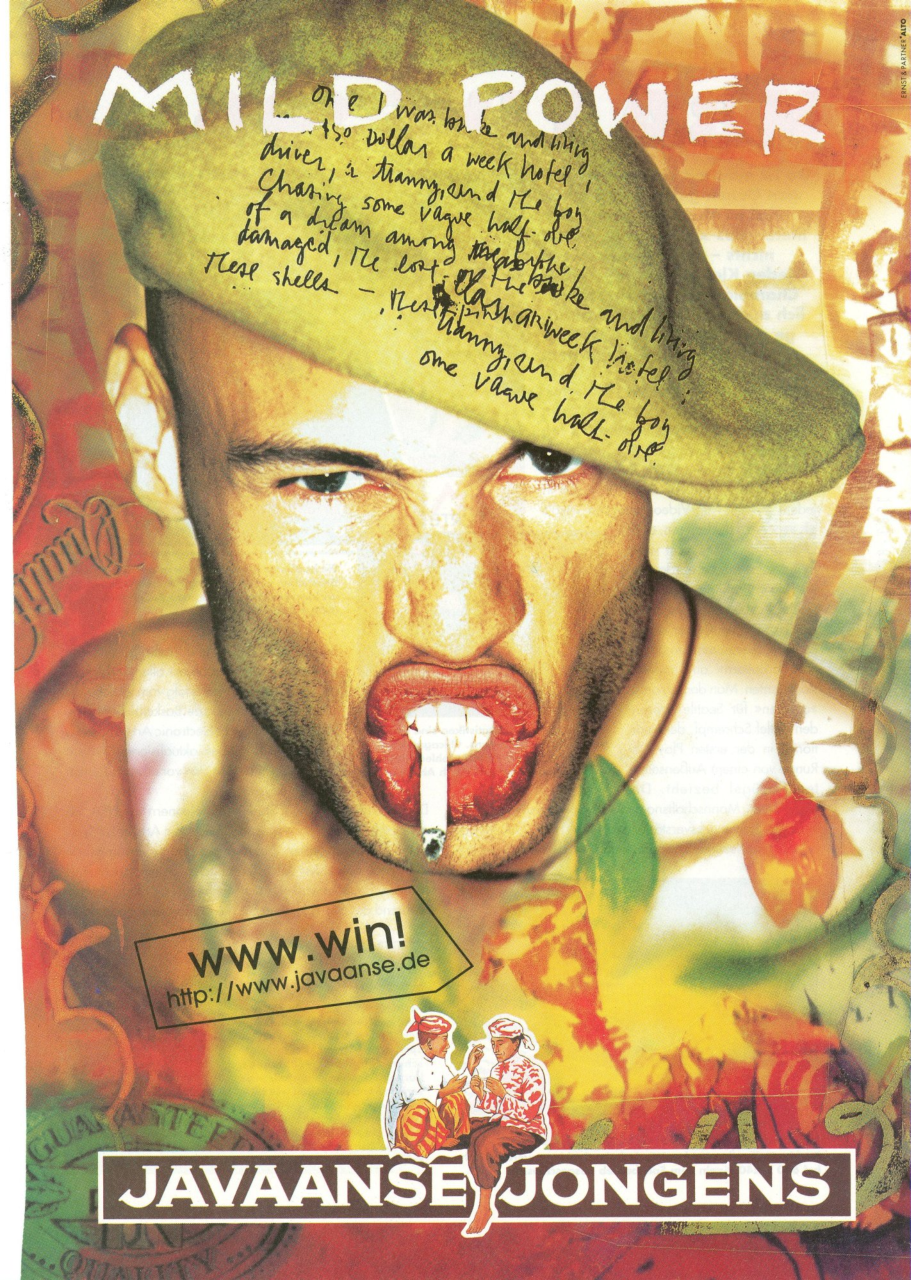


Ein Blick aus der Kampfmaschine auf angreifende Gleiter und Walker.

monika stoschek

Vielleicht sollten wir den nächsten Meinungskasten zu einem Cryo-Spiel auf französisch verfassen. Denn erneut vergaßen die Programmierer vor lauter detailverliebtem Rundherum, so Wichtiges wie etwa ausgewogenes Spieldesign. Dabei ist es wirklich schade, daß den ordentlichen Zutaten nicht bessere Spielbarkeit spendiert wurde. Musik mit Drive, Zwischensequenzen und Videos mit passablen Schauspielern samt erstaunlich treffender deutscher Sprachausgabe bestimmen die Atmosphäre. Der happige Schwierigkeitsgrad sorgt jedoch für Abkühlung: Die Gegner sind stets in der Überzahl, sehr schnell und extrem gut gepanzert. Während die Missionen im »interaktiven« Modus noch Spaß bringen, da man sich bei rasanter Geschwindigkeit nur auf gezieltes Ballern konzentrieren muß, sind in den übrigen Modi starke Nerven gefragt. Bereits im Walker fällt es schwer, den Überblick zu behalten und sich für eine brauchbare Trefferquote gegen die flinken Feinde halbwegs vernünftig zu bewegen. Im Raummodus jedoch wird das Geschehen derart hektisch, daß der Spieler Nerven, Kopf und Kragen riskiert. Da der Trainingsraum erst später an Bord der Raven zugänglich ist, sehnt man sich nach einem Zwei-Spielermodus für Verstärkung oder mehreren Schwierigkeitsstufen.




MILD POWER
www.win!
http://www.javaanse.de
JAVAANSE JONGENS
ERNST & PARTNER ALTO

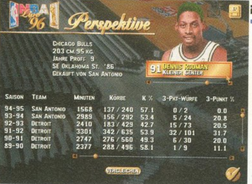
NBA LIVE '96

Da ist man mit ein paar mickrigen Genen gestraft und schon wird es nichts mit dem Zwei-Meter-plus-x-Wachstum. Macht nichts – dafür passen Sie in jeden Kleinwagen. Und NBA-Champion können Sie schließlich auch mit der 3D-Neuauflage einer vorzüglichen Basketball-Simulation werden.

Basketball muß man eigentlich schon wegen der unsäglich schnittigen Sportschuh-Werbespots lieben, in denen Air Jordan, Shaq & Co. lässig durch Spezialeffekte-Szenarien tänzeln. Wenn Ihr Interesse an dieser Sportart darüber hinausgeht, die in jedem zweiten Rap-Video gezeigten Trikots als »cool« zu deklarieren, dürfte Ihnen die NBA nicht völlig fremd sein. In der nordamerikanischen Profiliga spielen die besten Korbkämpen der Welt. Amerikanische Kleiderschränke konkurrieren mit den besten »Gastarbeitern« aus anderen Kontinenten. Man denke nur an »unseren« für Seattle hopsenden Detlef Schrempf, der traditionell in der ersten Play-Off-Runde von einem Außenseiterteam Prügel bezieht. Die klanghaften Mannschaftsnamen und Spielerstars der NBA sind die Geschmacksverstärker bei »NBA Live«. Eine an sich schon grundsolide Sportsimulation wird durch reichlich Bildchen, Statistiken und Promi-Präsentation zum schillernden Lustobjekt aller Korbfreunde. Nach dem großen Erfolg vom letzten Jahr – selbst im nicht gerade Basketball-verrückten Europa – schiebt Electronic Arts eine neue Version nach: Neben aktualisierten Statistiken protzt »NBA Live '96« vor allem mit einem 3D-Grafiksystem.

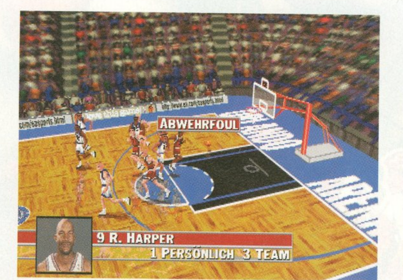


Sie bestimmen, welche Kamera das Basketball-Geschehen einfängt. Spieler-Nahaufnahmen wirken allerdings selbst unter Super VGA (640 x 480) etwas pixelig.



Die üppigen Spielerstatistiken sind eine Fundgrube für NBA-Fans. Chicagos Rauhbein Rodman darf da nicht fehlen – Kollege Jordan glänzt hingegen durch Abwesenheit.

Das Schlagwort »Virtual Stadium« ist Kennern von FIFA '96 oder NHL '96 durchaus geläufig. Electronic Arts bezeichnet damit ein Grafiksystem, bei dem die Sportarena in echter 3D-Grafik berechnet wird. Statt flacher Seitenansicht sind realistische Blickwinkel nach Belieben möglich: Sogar während des Spiels können Sie die Kamerastellung ändern.



Foul im Halbzeilen-Modus: Wiederholte Grobiane werden auch bei 640 x 240 Pixeln vom Spielbetrieb ausgeschlossen.



im wettbewerb

NHL Hockey '96	92
FIFA Soccer '96	88
NBA LIVE '96	**87**
NBA Live '95	86
NBA Jam T.E.	77

Acclaims NBA Jam widmet sich auch dem Basketball, wählt aber den Action-Ansatz. Nur zwei Spieler pro Teams, keine taktischen Feinheiten – durchaus kurzweilig, aber keinesfalls eine seriöse Sportsimulation wie NBA Live. Gegenüber der Version vom letzten Jahr kann NBA Live '96 nur ein Pünktchen zulegen, da sich bei Steuerung und Spielspaß nicht viel getan hat. Weitere Pflichtkäufe für Sportfans sind die Eishockey-Simulation NHL '96 und das finessenreiche Fußball FIFA '96.



* Bitte beachten
Sie die neuen Preise



"Vive le Gateway 2000® – in Frankreich genießt man gerne die exzellente Qualität unserer Systeme

Gateway 2000: Der direkte und bequeme Weg zum PC!

Einen Parkplatz suchen, sich durch das Gedränge quälen, und dann auf den vielbeschäftigten Verkäufer warten – ist das bequem? Bleiben Sie doch zu Hause oder im Büro, machen Sie es sich mit der aktuellsten Gateway-Anzeige bequem und rufen Sie gebührenfrei an. Vielleicht kann es auch am Telefon 'mal zu Wartezeiten kommen (unsere Mitarbeiter arbeiten zwar schon sehr fleißig von 9.00 Uhr morgens bis 22.00 Uhr abends, aber immer mehr Leute erkennen nun



'mal, wieviel sie bei Gateway 2000 für ihr Geld bekommen). Steht die Verbindung, lassen Sie sich einfach optimal beraten. Wobei Dauer und Intensität des Gespräches von Ihnen bestimmt werden – eben bis Sie meinen, daß Ihr Wunschsystem zusammengestellt ist. Auf jeden Fall erhalten Sie nach 10 Arbeitstagen den typischen, schwarz-weiß gemusterten Gateway-Karton. Und haben dann dank der einfachen Installation genauso viel Freude an Ihrem Computer wie viele Gateway-Kunden auf der Welt: In den USA, in Japan, in Australien sowie in nahezu ganz Europa – überall nutzt man die Vorteile des einfachen und bequemen Direktkaufs!

Die erste Gateway 2000-Workstation mit Windows NT!

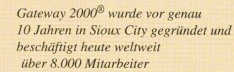
Eigentlich war es ja logisch, daß Gateway einer der ersten ist, die den 200MHz Pentium® Pro Prozessor von Intel® einsetzen. Daß dabei kein PC, sondern eher eine Workstation herauskommt, liegt allerdings nicht allein am Prozessor, sondern an der hochwertigen Gesamtkonfiguration im typischen Gateway-Stil: 32MB DRAM, 256K Internal Cache, Toshiba Quad Speed SCSI CD-ROM, 2GB SCSI-Festplatte, Matrox® MGA PCI Grafikkarte 4MB WRAM, 21" Vivitron-Bildschirm sowie Windows NT und Office Professional 95 vorinstalliert!

Eröffnen Sie sich unbegrenzte Möglichkeiten – mit voller Power!

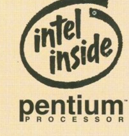
Schöner einkaufen ist noch nicht alles, es müssen auch die Produkte stimmen. Wie wär's denn z.B. mit dem P5-166 Energy, dessen Herz mit dem höllenschnellen Intel 166MHz Pentium Prozessor schlägt? 16MB EDO RAM, Sanyo 6fach CD-ROM sind dabei ebenso selbstverständlich wie die 2GB große Festplatte, die ausgezeichnete Matrox MGA PCI Grafikkarte mit 4MB WRAM, Ensoniq Wavetable Soundkarte mit Altec Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern und ein 17" Vivitron Farbmonitor. In den USA sagt man dazu eigentlich nur noch "Wow!" – dem können wir uns doch anschließen, oder?

Welchen Prozessor hätten Sie denn gern?

Mit der Wahl des Pentium-Prozessors suchen Sie auch gleichzeitig das für Sie optimal konfigurierte System aus. Denn wer einen Prozessor mit 166MHz oder 150MHz will, hat meistens auch größeren Bedarf an Speicherkapazität oder braucht mehr Power für die Grafikkarte. Andererseits ist z.B. das System mit dem kleinsten Pentium-Prozessor (P5-75 Best Buy) zwar mit anderen Komponenten ausgestattet, bietet aber ebenfalls ein ausgezeichnetes Preis-/Leistungsverhältnis für den Einsteiger. Also greifen Sie einfach zu: Ob 75MHz-, 100MHz-, 120MHz-, 133MHz, 150MHz- oder 166MHz-System – in bester Gateway-Qualität sind sie alle!



Gateway 2000® wurde vor genau 10 Jahren in Sioux City gegründet und beschäftigt heute weltweit über 8.000 Mitarbeiter



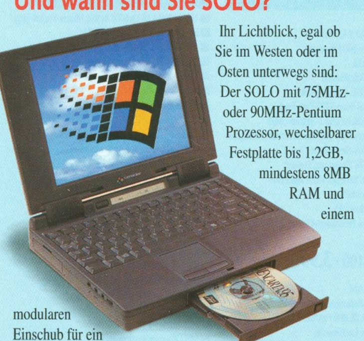
Die Multimedia-Perle für die ganze Familie!

Gateway 2000 hat Familien befragt, wie ihr Wunsch-PC aussehen sollte – und dies in die (Multimedia-) Realität umgesetzt. Das Ergebnis ist z.B. der P5-75 Executive mit dem 75MHz Pentium-Prozessor von Intel mit 16MB EDO RAM, der 1,2GB großen Festplatte, dem 6fach CD-ROM Laufwerk von Sanyo® und der STB Trio 64V+PCI-Grafikkarte mit 2MB DRAM. Für's Auge gibt's den 17"-Vivitron-Monitor und für die Ohren die Creative Labs Soundkarte mit Altec Lansing Lautsprechern!

Software für alle!

Mit dieser Software können Sie 'was erleben: MS Office Professional 95, das ausgezeichnete Office-Paket mit der Textverarbeitung Word, der Tabellenkalkulation Excel, dem Präsentationsprogramm Powerpoint und der Datenbank Access. Außerdem MS-Encarta '96, die starke Enzyklopädie, einen Zugang zu Mail sowie die tolle Superscape Virtual Reality Software. Mit dem Familien PC erhalten Sie das einmalige Familien-Softwarepaket, das starke Spiele-Softwarepaket oder wahlweise das Start-Paket. Und das alles natürlich auf Basis von Windows® 95, standardmäßig vorkonfiguriert auf allen Gateway 2000-PCs.

Da geht die Sonne auf: Die Gateway Portables! Und wann sind Sie SOLO?



Ihr Lichtblick, egal ob Sie im Westen oder im Osten unterwegs sind: Der SOLO mit 75MHz- oder 90MHz-Pentium Prozessor, wechselbarer Festplatte bis 1,2GB, mindestens 8MB RAM und einem modularen Einschub für ein 3,5"-Disketten- oder ein Double Speed CD-ROM-Laufwerk. Auf jedem Solo ist die Professional Edition des neuen MS Office 95 installiert, darüber hinaus verfügt der SOLO S90 Best Buy noch über ein integriertes Faxmodem, 16MB RAM u.v.m.

Dank der High-Capacity Lithium-Batterie steht Ihnen genügend Leistung zur Verfügung. Die Netzwerkkarten und Faxmodems schaffen Ihnen die Freiheit für (fast) jede Verbindung. Weitere Extra-Features wie Anschluß-möglichkeiten für externen Monitor, Tastatur, Drucker, eingebautes Mikrophon und Lautsprecher sind mit dabei.

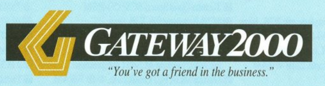
Seit knapp zwei Jahren sorgt Gateway 2000 für Furore im deutschen PC-Markt

Der Gateway 2000 Liberty

Wenn Sie auf der Suche nach dem puren, reinen Portable sind, haben Sie mit dem Liberty das Richtige gefunden. Mit einem Gewicht von gerade 'mal 1,9 kg bietet der Liberty in seinem kompakten Gehäuse ein 10,4"-Dualscan STN Farbdisplay, den Intel 100MHz DX4-Prozessor, eine austauschbare Wechselplatte, bis zu 24MB RAM und ein exzellentes Strommanagement. Und die Infrarot-Technologie sorgt dafür, daß Sie ohne Kabel Dateien übertragen, speichern und sofort drucken können.

C'est le Service – ausgezeichnet auf der ganzen Welt!

- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie!
- Kostenlose Technische Support Hotline – gebührenfrei!
- 3-Jahres-Garantie für Desktop- und Tower-Systeme
- 1 Jahr Vor-Ort-Service!
- 1-Jahres-Garantie für den Liberty!
- Vor-Ort-Service auf Wunsch verlängerbar!
- Bestellen Sie, wann Sie wollen!
  Mo.-Fr. 9.00 - 22.00 Uhr, Sa. 9.00 - 18.00 Uhr
- Bequeme Zahlungsmodalitäten!



0130-829470

Besuchen Sie uns auch auf der

CeBIT '96
Halle 14, Stand C05

Auch auf dem kleinsten Kontinent findet Gateway 2000 immer mehr Freunde



"VALUE FOR MONEY" – DAS VERSTEHT MAN ÜBERALL!

P5-75 BEST BUY
- Intel® Pentium® Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- 14"-CrystalScan® 1024NI Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- Microsoft® Windows® 95
- MS Works 95

2.699,- DM

P5-100
- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,2GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-100 · 3.299,- DM
P5-75 · 2.999,- DM

P5-133
- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,2GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-133 · 4.199,- DM
P5-120 · 3.999,- DM

P5-166
- Intel Pentium Prozessor, 166MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-166 · 4.899,- DM
P5-150 · 4.499,- DM

P5-75 FAMILIEN PC
- Intel Pentium Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte 850MB, 11ms
- STB S3 64V+PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- 14"-Crystalscan 1024NI Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Familien-Software Paket
- Spiele Software Paket
- Superscape Virtual Reality Software Paket
- MS Encarta '96

2.999,- DM

P5-100 EXECUTIVE
- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1.2GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-100 · 4.499,- DM
P5-75 · 4.199,- DM

P5-133 ELITE
- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB WRAM
- 17"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-133 · 5.499,- DM
P5-120 · 5.299,- DM

P5-166 ENERGY
- Intel Pentium Prozessor, 166MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- Seagate Enhanced IDE-Festplatte mit 2GB, 10ms
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB WRAM
- 17"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 125 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-166 · 6.199,- DM
P5-150 · 5.799,- DM

G6-200 PROFESSIONAL
NEU
- Intel Pentium Pro Prozessor 200MHz
- 32MB DRAM
- 256K Internal Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- Seagate Enhanced IDE-Festplatte mit 2GB, 10ms
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 2MB WRAM
- 17"-Vivitron Farbmonitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 105-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows NT Workstation 3.51
- MS Office Professional 95

8.399,- DM

G6-200 PROFESSIONAL PLUS
NEU
- Intel Pentium Pro Prozessor 200MHz
- 32MB DRAM
- 256K Internal Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Toshiba Quad Speed-SCSI CD-ROM
- SCSI-Festplatte mit 2GB, 9ms
- Adaptec 2940 PCI SCSI Controller
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB WRAM
- 21"-Vivitron Farbmonitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 105-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows NT Workstation 3.51
- MS Office Professional 95

10.999,- DM

LIBERTY DX4-100
- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechselplatte
- 10,4" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NiMH Batterie und 1 Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2 PCMCIA-Steckplätze, Typ II
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Paralleler, Serieller VGA und PS/2-Mausanschluß
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

DX4-100 · 3.999,- DM

- 16MB RAM
- 2 NiMH Batterien und 1 Netzanschluß
- PCMCIA 28.800 Fax/Modem
- Exklusive Ledertasche

DX4-100 Gold · 5.999,- DM

GATEWAY SOLO S90 BEST BUY
- 10,4" SVGA (800x600) Active Matrix Farbdisplay
- Intel Pentium Prozessor, 90MHz
- 16MB RAM (erweiterbar auf 40MB)
- 256K L2 Pipeline Burst Cache
- 1MB Video RAM
- Lithium-Ion-Batterie und AC Pack
- 2 PCMCIA Typ II Steckplätze
- Touch-Pad
- 720MB Wechselfestplatte
- 3,5" Disketten-Laufwerk (modular)
- CD-ROM (modular)
- Desktop Infrarot Empfänger
- 28.800 Fax/Modem
- 16-Bit Sound-Karte mit Stereo Lautsprechern
- Kopfhörer
- Tastatur mit 86 Tasten
- Parallele, serielle, Tastatur-, Maus-, VGA und PS/2-Anschlüsse
- Eingebautes Mikrofon, Kopfhörer-Eingänge und externer Lautstärke-Regler
- Gewicht ab 2,9 kg
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- Classic Tragetasche

8.999,- DM

MS WINDOWS NT™ WORKSTATION 3.51 IST ALS OPTION AUCH AUF BESTIMMTEN P5 PENTIUM SYSTEME VERFÜGBAR

† Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie-Norm CRT. Der sichtbare Bereich kann ca. 1" kleiner sein.

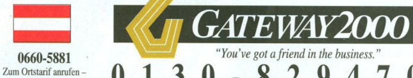
Unsere Gateway-Services:

1 Jahr Vor-Ort-Service · 30-Tage-Geld-zurück-Garantie · 1-Jahres-Garantie auf Portables · 3-Jahres-Garantie auf Rechner · Kostenlose Technical-Support-Hotline · Gebührenfrei anrufen

intel inside pentium PROCESSOR

*Intel-geprüft für einen Pentium OverDrive-Prozessor

0660-5881
Zum Ortstarif anrufen – aus Österreich



Rufen Sie uns an: gebührenfrei

155-3842
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz

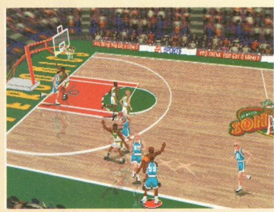
* Bitte beachten Sie dasz wir unsere Preise in Schweizer Franke exclusive Mehrwertsteuer angeben.

Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten.

Papier chlorfrei gebleicht.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Tel.00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9 – 22 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr


Unscharf, aber schnell: Bei 320 x 200 Bildpunkten kommt auch ein 486er nicht ins Schwitzen.


Der »Halbzeilenmodus« 640 x 240 sorgt für höhere Auflösung ohne große Tempobremse.

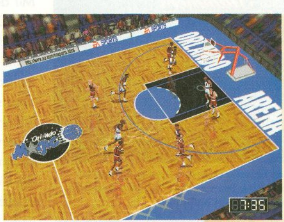

Super VGA mit 640 x 480 Punkten und allen Details ist hingegen ein Fall für die Tempoklasse »Pentium/120 aufwärts«.

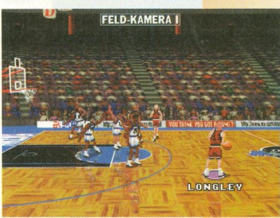
Während die 95er-Version von NBA Live lediglich eine isometrische Ansicht auf Lager hatte, bietet Ihnen NBA '96 jenen erlesen Stallgeruch von 3D, der aber nicht immer die Spielbarkeit verbessert. Viele Nahansichten sehen witzig aus, vereiteln jedoch konstruktive Pässe. Gerade bei Basketball ist die Übersicht sehr wichtig, wenn sich zehn Mann um einen Korb balgen.

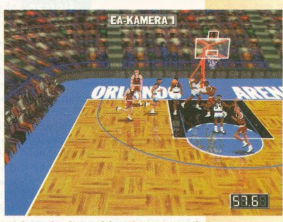
Allen Zoom-Schnickschnack in Ehren; verblüffend oft kehrte ich beim Testspielen zur »Klassischen Kamera« zurück, die das Geschehen in einem ähnlichen »schräg-von-oben«-Look präsentiert wie das Vorgängerspiel.

Der Gedanke an 3D-Grafik in Sportspielen läßt viele PC-Besitzer aus ganz anderen Gründen erschauern. Kombiniert mit hochauflösender Darstellung raubt der optische Schick so viel Rechenkraft, daß selbst frische Pentiums daniederliegen: Rucke in Frieden! NBA Live '96 bietet eine Reihe von grafischen Details wie Publikum oder Anzeigetafel an, die Sie wegschalten können. Zur Tempo-Optimierung läßt sich das Spielfenster auch verkleinern. An Grafikmodi lockt neben den CPU-auslaugendem 640 x 480 Bildpunkten und dem pixeligen 320 x 200 ein guter Kompromiß: Bei 640 x 240 gibt es prinzipiell Super VGA; allerdings wird jede zweite horizontale Bildzeile weggelassen. Das bringt einen enormen Tempogewinn und sieht nicht übel aus (...sofern man nicht gerade extrem dicht am Monitor klebt).

Bei der Steuerung blieb der Innovationsschwung auf der Strecke. Wagte man sich zuletzt bei FIFA '96 auf kühnes »Wir reizen 4 Feuerknöpfe aus«-Terrain vor, steuert sich die neue Basketball-Simulation höchst konservativ. Wie beim Vorgänger stehen je ein Button für Pässe und Würfe zur Verfügung. Spektakuläre Dunks werden automatisch ausgeführt, wenn ein Spieler entsprechend frei den Ball versenken kann. Dazu kommt der »Turbo«, ein kurzer Sprint. Spielen Sie mit Analog-Joystick, führen dieses Manöver durch volles Durchdrücken des Knüppels in die gewünschte Richtung aus. Benutzer von Game Pad oder Digital-Sticks müssen dazu den Paß-Button gedrückt halten und gleichzeitig loslaufen. Im Simulations-Modus wirken sich solche Kurzstreckenläufe natürlich auf die Frische Ihrer Akteure aus. Auswechslungen sind angebracht, die der Computer auf Wunsch ebenso für Sie vornimmt







Nicht jede der zahlreichen Perspektiven sorgt für optimale Spielübersicht.

heinrich lenhardt

Wahnsinnig viel konnte EA Sports nicht falsch machen; NBA '95 gilt immerhin als beste Basketball-Simulation für den PC. Also übernimmt man für eine Fortsetzung die Steuerung, bietet die obligatorischen Team-Updates und befreit die Grafik von isometrischen Zwängen. Das 3D bringt allerdings weniger als bei FIFA oder NHL. Für mich sind alle neuen NBA-Blickwinkel spieluntauglich. Am Ende des Tages lande ich wieder bei der isometrischen Ansicht. Dank des dezent düsteren, aber zweckmäßigen Halbzeilen-Grafikmodus 640 x 240 kommen auch Hochleistungs-486er bei der SVGA-Darstellung noch mit.

Wenn man schon die Sportarenen in 3D darstellt, sollte man vielleicht auch mal an den Look der Akteure denken. Die Spielfiguren würden als berechnete Polygon-Akteure eine bessere Figur machen: Sonys Playstation-Titel »Total NBA 96« bietet einen entsprechenden Eleganzvorsprung gegenüber den latent groben Sprites von EA Sports.

Virtual Stadium hin und her – zwingend ist der Aufstieg von NBA '95 zur 96-Version nicht. Die Verbesserungen sind nicht so dramatisch wie bei den Neuausgaben von FIFA Soccer oder NHL Hockey. Liebhaber des Genres können natürlich zugreifen; NBA '96 ist das Beste, was Basketball-Fans auf einem PC-Monitor zustoßen kann.



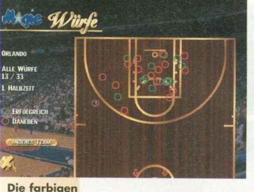
Neu & nett ist der Spielereditor. Basteln Sie einen Lulatsch nach Maß...



... und verpassen Sie ihm individuelle Talentwerte in 18 Kategorien.



Diese Eigenkreationen lassen sich nicht in die NBA-Teams, aber in vier »Custom-Mannschaften« einbauen.



Die farbigen Kreise zeigen aus welchen Positionen ihr Team erfolgreich war.

wie die Auswahl der Spieltaktik. Basketball-Kenner übernehmen selber die Kontrolle im »Coach«-Menü. Hier ordnet man bestimmte Spielzüge an oder arrangiert die Manndeckung neu. Während einer Partie lassen sich die vorher definierten Manöver schnell per Funktionstastendruck ausüben. Wie beim Vorläufer können Sie diverse Regeln nach Belieben ausschalten. Das Spielniveau bastelt man sich damit Richtung Action oder Simulation zurecht. Drei Schwierigkeitsgrade stehen im Kampf gegen Computerteams zur Wahl. Außerdem macht es sich stark bemerkbar, welche Mannschaft Sie steuern. Mit den letztjährigen Finalisten aus Orlando und Houston siegt es sich wesentlicher leichter als beim Einsatz von Toronto oder Vancouver. Die beiden letzten Teams sind neu dabei und erhöhen die Auswahl an NBA-Mannschaften auf 29. Dazu kommen vier »Custom Teams«, die Sie beliebig mit Spielern bestücken. Das macht jetzt umso mehr Spaß, da man seine eigenen Akteure basteln kann. Neben Namen und Trikotnummer bestimmen Sie die Talente in 18 Kategorien.

Maximal vier Spieler treten gleichzeitig an. Allerdings sind nur die Plätze an den beiden Joysticks empfehlenswert; mit Maus oder Tastatur ist die Steuerung kein Hochgenuß. Dafür unterstützt NBA '96 den neuen »Grip«-Adapter von Gravis, mit dem sich vier Joysticks anstöpseln lassen (siehe Test in PC Player 3/96).



Im Coach-Menü wählen Sie bestimmte Spielzüge aus, die sich während einer Partie aufrufen lassen.

Simulations-Fans können alle Regeln aktivieren. Hier wurde bei 320 x 200 Pixeln abgepfiffen.

Die statistische Abteilung vermeldet reichlich Stoff. Die wertvollsten Spieler eines Matches werden ebenso ermittelt wie die Ligabesten im Laufe einer Saison. Wem 84 Spieltage doch etwas zuviel sind, der darf die Vorrunde verkürzen oder gleich bei den Play-Offs einsteigen. Lediglich die Abwesenheit einzelner Stars wie Michael Jordan und Charles Barkley trübt das NBA-Vergnügen – diese Spieler wollten nur gegen Extra-Cash für die CD digitalisiert werden. Und das kürzlich erfolgte Comeback von Magic Johnson bei den L.A. Lakers ließ sich auch nicht mehr unterbringen: Alle Daten sind auf dem Stand des Saisonendes von 1995.

Die schönsten Spielzüge studieren Sie nochmals als Replays mit Zeitlupen-Option. Allerdings lassen sich die Manöver nicht speichern – komisch, bei NHL '96 hat man diese Freiheit. NBA '96 können Sie wahlweise in Deutsch oder Englisch installieren. Kenner der Materie wählen letztere Option. Die Übersetzung (inklusive Sprachausgabe) ist zwar bemüht, wirkt bei vielen Fachausdrücken jedoch ein wenig unglücklich und irritierend. **(hl)**

florian stangl

Enge Manndeckung unterm Korb; verwirrende Doppelpässe und kühne Dribblings – so macht Basketball Spaß. Doch die auf den ersten Blick so einnehmende 3D-Grafik hilft NBA Live spielerisch nicht weiter. Die Folge: isometrisch, praktisch, gut – ich spiel es auch lieber in der altmodischen Darstellung.

Immerhin: Die SVGA-Grafik ist besser geworden. Der neue 640x240-Grafikmodus sorgt auch auf Systemen der gehobenen Mittelklasse für hochauflösendes Geschmeide ohne Tempo-Overkill. Schön, daß Electronic Arts an die schweigende Mehrheit denkt, die nicht immer die teuerste Protz-Hardware auf dem Schreibtisch stehen hat.

Gegen mein geliebtes NHL kommt NBA Live aber nicht an – Eishockey ist mir von den Regeln und der Dynamik her einfach lieber als Basketball.



nba live '96

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 240 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (120 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 oder 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 420 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (gleichzeitig)

87



KOLBERG v. KRENSKI
7th LEVEL.
Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!
HIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE
JUMP 'N RUN DES JAHRES!
leiht Ihre Stimme Joey's Mutter und drei weiteren Figuren!
NINA HAGEN
PRÄDIKAT:
CHAOS ZUM KAUFEN
ARCADE AMERICA™
mit Nina Hagen als deutsche Stimme
mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
versteckte Geheim- und Bonusräume
10 Locations mit über 60 Leveln
schriller Humor bis zum Abwinken
WINDOWS 3.1
WINDOWS '95
INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25
Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE

ESPN EXTREME GAMES

PS ade: Mit Muskelkraft und handfesten Argumenten prügeln sich robuste Skater, Boarder und Biker durch fünf lange Rennstrecken.



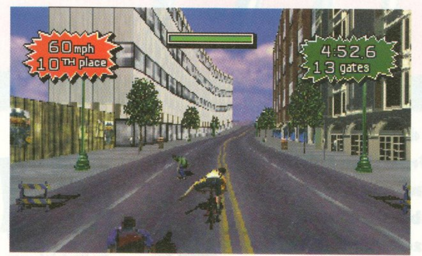
Die Videoclips zwischen den Rennen sind wenig überzeugend.

Hallen-Halma und die Weltmeisterschaft im »Mensch ärgere Dich nicht« locken keinen Hund mehr hinterm Ofen hervor, der wahre Nervenkitzel wird heutzutage vielmehr auf der Straße gesucht. Mit hochgezüchteten Kleinwagen hat das ganze nichts zu tun, denn umgeben vom schützenden Blechmantel und vom Gurt gesichert traut sich kein Adrenalin-Molekül in die Blutbahn. Den ultimativen Kick bieten dagegen Geschwindigkeiten von 100 Stundenkilometern – auf Rollschuhen oder Skateboards.

»ESPN Extreme Games« nennt sich ein etwas anderes Rennspiel von Sony Interactive, das nach der Erstveröffentlichung für die 32-Bit-Konsole Playstation den Weg auf den PC fand. Mit rasanten Inline-Skates, flotten Mountain-Bikes, coolen Skateboards oder den superflachen Straßenbobs hobeln Sie über fünf extrem lange Kurse, die es in sich haben. Denn neben lästigen Kontrahenten gibt es noch etliche Hindernisse, die schnelle Reaktionen verlangen.

Da die Sportler nur durch Muskelkraft auf Tempo kommen, geht jeder Spurt an die Kraftreserven. Ein kleiner Balken symbolisiert die vorhandene Energie; wer ausgepowert ist, stürzt schneller. Auf die Nase fallen können Sie übrigens recht häufig: Kollisionen mit Felsbrocken, Bäumen, Straßenbahnen oder Hühnern sorgen für blaue Flecken und einen herben Zeitverlust. Außerdem schlagen Ihre Mitbewerber mit Händen und Füßen um sich, Sie dürfen aber auch dem Kollegen das Rad unterm Hintern wegtreten – »Road Rash« läßt grüßen. Das kostet zwar Kraft, könnte aber beispielsweise den Endspurt retten.

Bevor sich der ambitionierte Extremsportler auf die Piste wagt, sucht er sich im »Geräteschuppen« das passende Zu-



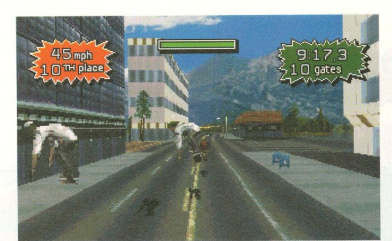
Mit einem kräftigen Fußtritt erwehrt man sich des Verfolgers.



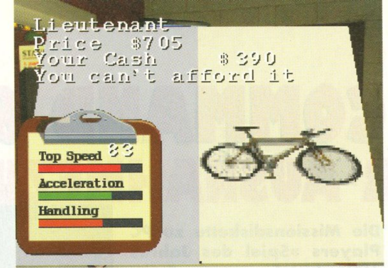
im wettbewerb

Mit der Spitze im actionlastigen Rennzirkus kann ESPN Extreme Games trotz der witzigen Idee nicht ganz mithalten. The Need for Speed und Bleifuß bieten beide mehr Abwechslung und schönere Grafiken. Destruction Derby ist ebenfalls eine gelungene Umsetzung von Sonys Playstation; hier müssen Sie vor allem andere Autos verschrotten. Wie man Spiele besser nicht von der 32-Bit-Konsole auf den PC konvertiert, zeigt Wipeout. Das futuristische Rennspektakel leidet unter dröger Grafik und einer fummeligen Steuerung.

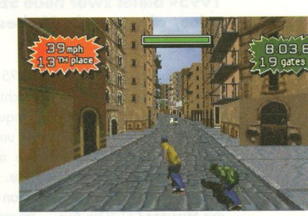
The Need for Speed	84
Bleifuß	82
Destruction Derby	79
ESPN EXTREME GAMES	**71**
Wipeout	63



Skateboarder wollen hoch hinaus, doch kosten die Sprünge Kraft und Tempo.



Im Lager gibt es gegen bare Münze bessere Sportgeräte.



In den schmalen Gassen Roms wird das Manövrieren zum Drahtseilakt.



Nach dem Rennen zeigt diese Auswertung, wie erfolgreich Sie sich schlugen.

behör aus. Darf es ein schnittiges Skateboard sein, das gerade noch im Rahmen der finanziellen Möglichkeiten liegt, oder lieber die gemächlichere Ausführung, damit kein so dickes Loch in den Geldbeutel gerissen wird? Die einzige Möglichkeit, zu neuen Barschaften zu kommen, ist das durchfahren der grünen Tore auf den Rennstrecken. Wirkliche Hoffnungen auf einen Spitzenplatz darf sich nämlich nur machen, wer ein flottes Sportgerät sein eigen nennt. Neben den grünen Geldspendern gibt es noch gelbe Pforten, die mehr Meisterschaftspunkte auf Ihr Saisonkonto verbuchen. Am reizvollsten sind aber die blauen Portale, mit denen Sie geheime Teile des jeweiligen Kurses freigeben. Wer alle Tore einer Strecke durchfährt, erreicht außerdem eine Bonusstraße voller geldspendender Durchfahrten.

Zu jedem Spieler gehört selbstverständlich ein ordentlicher Charakter, den das Alter Ego verkörpert; diesen suchen Sie sich aus einer bunten Palette vorgegebener Männlein aus, die nicht nur das coole Outfit vorweisen, sondern auch variantenreiche Eigenschaften bieten. Werte wie Beweglichkeit oder Geschick wirken sich auf die Steuerung aus und somit auf Ihre Siegeschancen. Den gleichen Effekt hat die Wahl des Vehikels, die unterschiedlich schnell, beweglich oder stabil sind. Mit welcher Kombination Sie am besten fahren, finden Sie durch ein paar Trainingsrunden ohne Gesamtwertung heraus. Richtig spannend wird es aber erst, wenn Sie sich auf eine Rennsaison stürzen. Dann strampeln Sie über alle fünf Kurse auf der Jagd nach Punkten und Geld, um fürs nächste Rennen besser gerüstet zu sein. Wer mit den schlagfertigen Computergegnern größere Probleme hat, wählt für den Anfang den niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade und besteigt am besten das rustikale Mountain-Bike.

Sollte dagegen Ihr Rechner hart an der 3D-Grafik zu kauen haben, reduzieren Sie die Detailvielfalt und den Bildausschnitt. **(fs)**

florian stangl

Ich hätte nicht gedacht, was man mit einem Paar Inline-Skates so alles treiben kann. Über Straßenbahnen springen, Fässern ausweichen, unter Heuballen durchrasen und das alles mit knapp 100 Stundenkilometern – im wirklichen Leben kaum zu empfehlen. Genau da liegt der eigentliche Reiz von ESPN Extreme Games: Sie dürfen völlig verrückte Sachen machen und den Konkurrenten eine vor den Latz knallen, alles ohne schlechtes Gewissen.

Die Grafik der fünf enorm langen Strecken ist zwar ziemlich grobpixelig, doch der 3D-Effekt wirkt erstaunlich gut; schnell genug ist das Geschehen ab einem mittleren Pentium, mit einigen Abstrichen auf einem flotten 486er. Die coolen Grunge-Klänge von CD passen prima zu den rauhen Soundeffekten, wenn mal wieder ein Skater gegen einen Baum kracht oder die Handkante das Kinn trifft. Nur die schrottigen Videosequenzen hätte man sich sparen können, zumal die Qualität der Sprachausgabe allerunterstes Niveau ist.

Wer Rennspiele mag und auf lärmende PS-Monster verzichten kann, wird mit ESPN Extreme Games seinen Spaß haben, obwohl ein Zwei-Spieler-Modus nicht geschadet hätte.



espn extreme games

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Sony Interactive
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	ca. 85 MByte (+Audiotracks)
Anzahl Spieler:	1

71

COMMAND & CONQUER: DER AUSNAHMEZUSTAND

Die Missionsdiskette zu PC Players »Spiel des Jahres 1995« bietet zwar neue Szenarios, aber wenig Verbesserungen.

Kein anderes Programm hat 1995 derart eingeschlagen wie das Echtzeit-Strategiespiel »Command & Conquer«, welches nicht nur seit Monaten unsere Leser-Charts anführt, sondern auch großen kommerziellen Erfolg hatte. Wesentliche Neuerungen darf man von der Missions-CD »Der Ausnahmezustand« aber nicht erwarten: 15 neue Solomissionen, fünf Bonusszenarios und zehn Mehrspielerkarten sind alles, was es auf inhaltlicher Seite gibt. Außerdem hat Westwood die Zahl der Musikstücke auf 27 erhöht. Die neuen Aufträge sind schwieriger als die alten, sowie erfreulich abwechslungsreich. Während man im einen Szenario mit Elitesoldaten die Stromversorgung der Rivalen ausschaltet, wehrt man im nächsten gegnerische Saboteure ab, um im dritten von überlegenen Kräften belagert zu werden. Die Zusatzmissionen werden per neuem Menüpunkt einzeln angesprungen.



Jurassic & Conquer: Durch Starten per »C&C FUNPARK« führt ein »Neues Spiel« zu fünf Bonusmissionen.

Erstmals auch in Solomissionen zu sehen: die »Chemie-Soldaten« von NOD.

Im Test gab es keine Probleme dabei, die deutsche Version der Zusatzdisk mit dem englischen Hauptprogramm zu verwenden – alllerdings wird C&C dadurch »deutsch«. Um die neuen Karten im Netzwerk zu spielen, muß die Missions-CD nicht im Laufwerk sein. Es reicht aus, sie bei allen Teilnehmern zu installieren und dann mit den original C&C-CDs zu spielen. Unsere Punktewertung bewertet das Erweiterungspaket als solches – Command & Conquer selbst ist natürlich nicht schlechter geworden. **(la)**

jörg langer

Der Ausnahmezustand bietet, was man erwarten darf: neue Missionen, zusätzliche Mehrspielerszenarien und – absolut hörenswert – weitere Musikstücke. Da sich Westwood nicht die Arbeit neuer Zwischensequenzen machen wollte, werden alte Filmszenen wiederverwertet und die Missionsbeschreibungen als schnöder Text ausgegeben. Die 15 Soloszenarien sind vom Schwierigkeitsgrad her recht hoch angesetzt und fordern auch Profis. Durch den automatischen Patch auf Version 1.2 werden einige Bugs des Originals beseitigt, darunter ein logischer: NOD-Geschütztürme kosten jetzt 600, statt vormals 250 Credits. Das Ungleichgewicht im Multiplayer-Modus ist somit abgeschwächt. Allerdings fehlt es der GDI-Seite weiterhin an einer vernünftigen, mobilen Luftabwehr.

Auch wenn die CD nur 30 Mark kostet, hätte ich mir die eine oder andere Neuerung gewünscht. Die fünf Saurier-Missionen sind ja wirklich nett. Doch vor allem im Mehrspielermodus hat man sinnvolle Verbesserungen unterlassen: Speichern ist weiterhin nicht erlaubt, es passiert immer noch, daß zwei Kontrahenten nur eine Bildschirmbreite voneinander entfernt starten. Und das schlimmste: Die Ernter fahren wie eh und je todesmutig in gegnerisches Gebiet oder schaffen Lücken in den eigenen Absperrungsreihen, durch die dann feindliche Aufklärer schlüpfen können. Insgesamt aber eine solide Zusatz-CD zu einem fairen Preis.



c&c: der ausnahmezustand

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel	Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Hersteller:	Westwood	Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 30,-	Festplattenplatz:	ca. 14 MByte
Kopierschutz:	CD-Abfrage bei Solospiel	CD-Belegung:	ca. 300 MByte
Spieltext:	Deutsch; gut	Anzahl Spieler:	1 – 2 (Nullmodem); 1 – 4 (Netzwerk)
Sprachausgabe:	Deutsch; gut	Hauptprogramm:	91
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis		
Bedienung:	Sehr gut		
Grafik:	Gut		
Sound:	Sehr gut		

70

Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager

PC Player 3/96, Heinrich Lenhardt
„...Teamchef bringt wieder Sinn ins Manager-Leben...sinnvolle Optionen, langfristige Spielziele..."

PowerPlay 3/96, Michael Galuschka
„Teamchef ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung"

PC Joker 3/96, Steffen Schamberger
„...motivierendes Gameplay...erfrischend neue Features...ein Hit für die vielen Fans des digitalen Fußballmanagements."

PC Spiel 3/96, Stefan Arsef
„...vielseitige Optionen, frische Ideen und eine Menge Dauerspaß..."

PC Power 3/96, Martin Mirbach
„Teamchef gebührt ein Platz in der Ehrenloge."





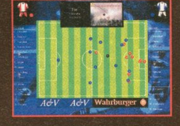




PC Games 3/96, Petra Maueröder
„...unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat."

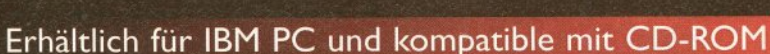
PC Action 3/96, Christiane Bigge
„Echt Klasse...Endlich einmal Neues fürs Genre..."







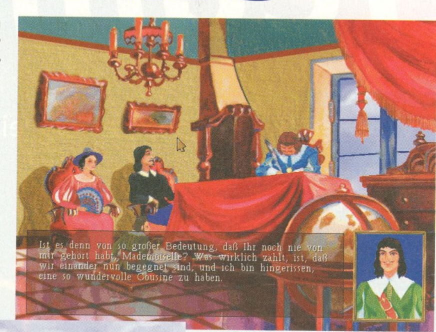






SEA LEGENDS

Vorsicht, liebe Spieldesigner: Wer den ehrwürdigen Strategieklassiker »Pirates« allzu dreist imitiert, den holt der Klabautermann.



Viele Standbildbewohner haben etwas zu sagen. Hier gurrt unser Held gerade mit Onkel Davids Töchterlein.

Ein Jüngling reift zum Manne, folgt dem Lockruf der See und erlebt spannende Abenteuer in der Karibik. Heutzutage wird ein derartiges Vorhaben mit einem Kluburlaub komfortabel abgehakt, doch im 17. Jahrhundert waren solche Akte minimal strapaziöser. Anno Sechzehnhundertnochwas wird Richard Gray von seinem Papa aus dem behüteten England nach Barbados geschickt. Dort soll er unter der Fuchtel des britischen Gouverneurs ein wenig in der Gegend herumgondeln und diverse verfeindete Nationen bekämpfen. Doch während die Planken knirschen, die Möwen kreischen und die Untergebenen ihren Schiffszwieback lautmalerisch mampfen, schweifen die Gedanken des jungen Mannes ab. Könnte er nicht auf eigene Faust reich werden, wenn er nebenbei als Händler Hafen für Hafen abklappert? Oder sollte man gar nach Schätzen suchen; windige Kartenteil-Anbieter lungern zuhauf in den Tavernen herum.

Diese 3D-Seefahrt verläuft wenig lustig: Der halbe Pott wurde uns schon weggeschossen.

Also baut man munter seine Flotte durchs Kapern anderer Kähne aus und schippert von einer Hafenstadt zur anderen. Beim Händler kaufen wir Waren, in der Kneipe wird neues Personal rekrutiert. Auch Bootreparaturen, Waffenbesorgungen und der Kirchgang (gleichbedeutend mit dem Speichern des Spielstands) werden an Land erledigt. Auf hoher See trifft man so manches Schiffchen. Wir lassen die Kanonen sprechen oder schreiten zur Enterung; letztere mündet in ein Schwertduell mit dem gegnerischen Kapitän.

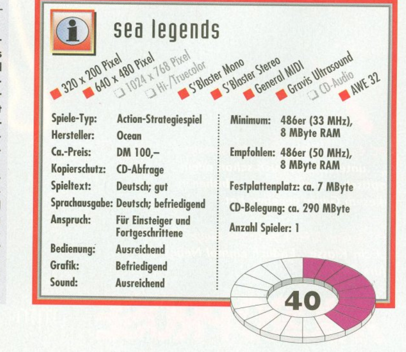
Diese Spielelemente klingen nach dem Klassiker »Pirates« von Sid Meier; allerdings handelt es sich hier um »Sea Legends« von einem gewissen George Osipov. Viele grundsätzlichen Ideen des offensichtlichen Vorbilds wurden komplizierter gemacht. Das Umschippern anzugreifender Pötte erfolgt beispielsweise in 3D und beim Kanonensalven-Abfeuern darf man das Ziel genau bestimmen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen unverdrossenen PC-Kapitänen zur Wahl. **(hl)**

heinrich lenhardt

Ein Doppel-Fisch-Mac ist dicker und kalorienhaltiger als das Brötchen mit Tiefseegarnelen, schmeckt deshalb aber nicht unbedingt besser. Und wenn ich das »Pirates«-Konzept abkupfere sowie aufblähe, muß das Resultat nicht zwangsläufigerweise entzücken: Grüngesichtig torkelt so mancher Spieler die Reling entlang.

Mit seiner verqueren Bedienung, den mißratenen 3D-Einlagen und der Kinderbuch-Grafik kann Sea Legends keine freibeuterische Freude verursachen. Speichern läßt es sich nur in bestimmten Städten und die Humpta-Trara-Musik kringelt jeden Rollmops auf. Freundliche Ansätze sind hingegen der dezente Missionscharakter und immer wieder neue Charaktere, mit denen es sich plaudern läßt – vom unrasierten Schatzkartenhüter bis zur lieblichen Cousine.

Ich ziehe »Pirates Gold« eindeutig vor – das gibt es mittlerweile als Billigspiel und macht einfach mehr Spaß. Sea Legends versinkt nicht am tiefsten Wertungsgrund, dümpelt aber auf halbmast in seichten Motivationsgefilden vor sich hin.



sea legends

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Strategiespiel
Hersteller:	Ocean
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 7 MByte
CD-Belegung:	ca. 290 MByte
Anzahl Spieler:	1

40

TOMCAT ALLEY

Luftkampf light mit Sega: Die Videoclip-Einsätze dieser Actionsause sind nur unwesentlich aufregender als ein Linienflug mit Aeroflot.



Sie müssen im rechten Moment das Fadenkreuz über die feindliche Maschine steuern und klicken, um sie vom Himmel zu holen.

Von wegen »leichtes Gepäck«: Alexi Povich setzt sich mit zwei kompletten Kampfflugzeug-Geschwadern in die Sommerfrische ab. Der amoklaufende russische Luftwaffen-Kommandeur wählt als Ausflugsziel ausgerechnet eine Wüste in Mexiko (...als gäbe es zuhause nicht genug trostlose Ecken). Mit seinen Fliegern und einem Reservoir an chemischen Waffen bedroht Alexi ohne nachvollziehbaren Grund die USA. Also her mit den Vaterlandsverteidigern: Eine Ladung Halbstarker in Uniform darf losbrettern, um dem kalten Krieger das (nicht verzollte) Privatgeschwader wegzuballern.

Wer bei »Wing Commander 4« über den exzessiven Videoclip-Gebrauch zwischen den Missionen rumnörgelt, den trifft bei »Tomcat Alley« vollends der Schlag. Diese Umsetzung eines Sega-CD-Videospiels reduziert sogar die Flugaction auf eine Handvoll Filmchen, über deren Abfolge der Spieler mit raschen Mausklicks entscheidet. Nach dem üblichen Briefings-Trara geht es in die Luft. Nähern Sie sich einem Ziel, müssen Sie ein Fadenkreuz mit der Maus so lange über den emsig rumzappelnden Gegner halten, bis die Anzeige rot leuchtet. Jetzt schnell den linken Knopf drücken und zusehen, wie das »Rakete abgefeuert«-Video vom »Gegner explodiert«-Video abgelöst wird. Zwischendurch schießen die Flegel zurück. Entweder verpulvern wir eine der wenigen Flares (hilft immer) oder starten per Mausklick ein Ausweichmanöver (viel Glück: Die Erfolgschance liegt bei 50 Prozent). Außerdem darf man zwischen verschiedenen Raketentypen umschalten, muß auch mal im rechten Moment ein Bild knipsen oder auf einen Funkruf reagieren.

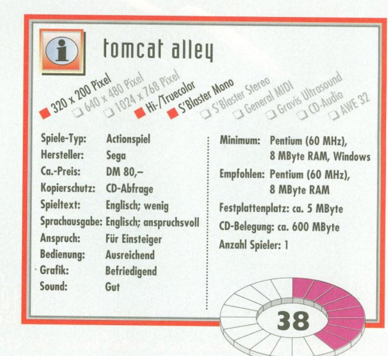
Einmal geschaffte Missionen können dank Speicher-Funktion in Zukunft übersprungen werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in zwei Stufen einstellen. Die Videowiedergabe erfolgt wahlweise bei 256 oder 16 Millionen Farben. Das briefmarkige Bildformat können Sie zwar auf Monitorgröße hochpusten, aber ein sonderliches scharfes Vergnügen ist das nicht gerade. **(hl)**



Der kleine Unterschied: Die liebe Kollegin sehen Sie oben bei True-Color-Farbwiedergabe; darunter etwas weniger harmonisch abgestuft bei 256 Farben.

heinrich lenhardt

Bei »Tomcat Alley« ist nicht nur die Story an den Haaren herbeigezogen. Spieldesign findet hinter der »Top Gun«-kompatiblen Hui-wui-Aufmachung allenfalls in Spurenelementen statt.
Eine Zeitlang läßt man sich von den rasant geschnittenen, actionreichen Videos durchaus ablenken. Hat man aber die x-te MIG im 08/15-Husch-husch-Verfahren erlegt, wird es langweilig.
Icon-Geklicke und Fadenkreuz-Gewackel sind die einzigen Spielelemente. Mit einer richtigen Flugsimulation hat das simple Geschehen nichts zu tun. Nachwuchs-Piloten sehen sich lieber Microproses »Top Gun« an.



Wer nicht hören will, braucht gar nicht erst anzurufen.

PanaSync 15MM

Multimedia Monitor mit DOME-Soundsystem

- Das Stereo-Lautsprechersystem mit "unsichtbarer" Frontabstrahlung -

Bildröhrentyp:	15" Flat Screen, AGRAS Beschichtung
Auflösung:	1024 x 768 bei 85 Hz
Audio:	2 x 2W Ausgangsleistung 100Hz - 20 kHz Frequenzbereich
Mikrofon:	integriertes Kondensator Mikrofon
"Plug and Play":	DDC1/DDC2b
Strahlungsarm:	TCO'92

Panasonic



Das Neuartige an den 15" oder 17" Multimedia-Monitoren der PanaSync MM-Reihe können Sie dank der flimmerfreien Darstellung nicht nur sehen. Bei Ihrer nächsten Multimedia-Anwendung werden Sie es vor allem hören: das Dome-Stereosoundsystem. Und für den – wohlgemerkt nur theoretischen – Fall, daß Ihnen an Ihrem PC einmal das Hören vergeht, gibt's ja unsere 24-Stunden-vor-Ort-Garantie. Auf Wiederhören unter Telefon: **040/85 49 24 77.**

Panasonic

Computer Products

TOP GUN FIRE AT WILL!

Wing Commander im Flugzeug: Bei »Top Gun« dürfen Sie den bekannten Kinofilm nachspielen, ohne den Einschränkungen anderer interaktiver Filme zu unterliegen.

Wer kennt sie nicht, die Fliegerromanze zwischen Tom Cruise und Kelly McGillis im Hollywoodstreifen »Top Gun«? Die Fehde zwischen Maverick und Iceman, den Unfall von Goose und dergleichen mehr dürfen Sie im gleichnamigen Spiel von Spectrum Holobyte nachspielen. Der Slogan »You saw the Movie. Now play it!« verkündet hier keinen mäßigen interaktiven Film, sondern ein Actionspiel, das atmosphärisch fast an die Zelluloidvorlage heranreicht.

Die Handlung beginnt völlig identisch: Der Spieler wird mit seinem Rücksitz-Begleiter zur Pilotenschule Top Gun versetzt, wo er sich mit anderen Piloten um diese Trophäe streitet. Elf Missionen liegen vor Ihnen, in denen Sie sich mit Ihren Gefährten bzw. den hartnäckigen Ausbildern herumschlagen müssen. Fliegen Sie nicht vorher wegen Unfähigkeit von der Schule, landen Sie nach dem elften Einsatz auf einem Flugzeugträger und der Ernst des Lebens beginnt. Anders als im Film ist hier eine Kubakrise der Aufhänger, an dem sich die Aufgaben ausrichten.

Für die nötige Atmosphäre im Spiel sorgen professionelle Filmszenen, in denen die Handlung fortgeführt und etliche Emotionen aufgebauscht werden. Während des Flugs hat das natürlich Konsequenzen, denn unzufriedene Flügelmänner sind unzuverlässige Kameraden. Da die Videos nicht beeinflußbar sind, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als diese Konsequenzen hinzunehmen und die Handlung entsprechend der Vorgaben der Programmierer weiterlaufen zu lassen.

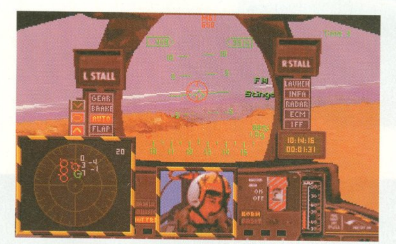


Für bestimmte Aktionen wie der Treffer einer Rakete werden kleine Fenster eingeblendet. (SVGA)

Die Karte mit dem Einsatzbefehl ergänzt das Besprechungsvideo.

Tom Cruise spielt diesmal nicht den Maverick, sondern Sie schlüpfen in die Rolle des genialen, aber aufmüpfigen Piloten. Da die Filme generell aus Ihrer Sicht gezeigt werden, sparte man sich kurzerhand den Schauspieler. Aus dem Hollywood-Epos bekannt ist Kommandeur Hondo alias James Tolkan; außerdem zeigt sich Jamison Jones, der bescheidene »Rookie One« aus »Rebel Assault 2«, von einer besseren Seite, wenn er als »Stinger« den Ekelbrocken mimt.

Der Einsatz wird zum einen per Video eingeleitet und teilweise mit gut gemachten Nachrichtensendungen erweitert.



Unter VGA ist die Grafik gröber und unübersichtlicher, aber wesentlich schneller. Auf einem DX2-66 müssen Sie dennoch alle Details abschalten.



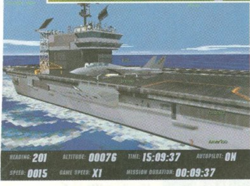
im wettbewerb

Die beste Mischung aus Story, Action und Grafik ist Origins Strike Commander, an das Top Gun nicht ganz heranreicht. Für ernsthafte Simulationsfans ist US Navy Fighters interessant, bei dem Sie auch gefilmte Missionsbesprechungen genießen dürfen. Actionlastig, aber grafisch eher öde, ist T.F.X., bei dem Sie den Eurofighter fliegen. Im Weltraum ist Wing Commander 4 die beste Empfehlung, wenn Sie grafische Schmankerl und intelligente Handlung wollen.

Strike Commander	88
Wing Commander 4	87
US Navy Fighters	86
TOP GUN	**81**
T.F.X.	71



Die Grafik erinnert an das bei »Comanche« verwendete Voxel-System. (SVGA)



In den Außenansichten werden alle an der Mission beteiligten Objekte gezeigt. (SVGA)



Die Videoqualität läßt sich von hochauflösend und in Echtfarben (oben) auf VGA-Grafik mit 256 Farben reduzieren, um flüssig abgespielt zu werden.

Die genaue Missionsbeschreibung erfolgt per Karte und gesprochenem Text, der bislang noch Englisch ist. Eine komplett deutsche Version soll in diesen Tagen erscheinen. In den richtigen Einsätzen, die sich in drei Szenarien mit je elf Missionen aufteilen, dürfen Sie dann noch die Bewaffnung Ihrer F-14 wählen; im Training wird das vorgegeben.

Top Gun ist ähnlich »Strike Commander« als Actionspiel konzipiert. Selbst im schwersten Modus fliegt sich die F-14 recht gemütlich und muckt nicht, in der leichtesten Einstellung stehen auch die Wing Commander unter den Spielern vor keinen Problemen. Außerdem lassen sich die Objekte im Spiel erheblich vergrößern, was das Zielen erleichtert und nebenbei nicht schlecht aussieht. Die Grafik arbeitet mit einer dem aus »Comanche« bekannten Voxel-System ähnlichen Engine, die nur unter Super VGA und mit allen Details gut aussieht, denn unter VGA wirken die Texturen viel zu grobpixelig und unübersichtlich. Größter Nachteil ist, daß die Flughöhe nicht einzuschätzen ist, was gerade erfahrenen Piloten, die realistischere Spiele gewöhnt sind, so manchen Crash bereitet.

Ähnlich einfach funktionieren die Instrumente wie Radar oder das Head-Up-Display, in dem Geschwindigkeit, Höhe und dergleichen zu finden sind. Mit wenigen Tasten und einem Joystick haben Sie Maschine und Gegner im Griff.

Die richtige Stimmung entsteht durch die ständigen Funksprüche, die Sie zwar nicht beeinflussen können, aber viele Informationen enthalten. Neue Missionsziele, Warnungen und Streitereien zwischen Maverick und Stinger gehen so über den Äther und werden mit kleinen Videoclips illustriert. Auch die Sounduntermalung überzeugt mit wuchtigen Effekten und hochklassigen Musikstücken, die je nach Situation variieren. (fs)

florian stangl

Top Gun spricht selbst Flugsimulationsmuffel an: Wer einmal Wing Commander gespielt hat, kommt auch mit dieser intelligenten Mischung aus Film und Actionspiel zurecht. Nur Profis müssen sich mit dem ungewohnt gutmütigen Verhalten der F-14 anfreunden, alle anderen steigen einfach ein und fühlen sich wohl. Spannung und Story werden geschickt aufgebaut und kleine Details wie der ewig stichelnde Stinger sind ein guter Ansporn, schließlich ist auch eine hübsche Pilotin zu beeindrucken. Außerdem sind die abwechslungsreichen Missionen mit allerlei Überraschungen gespickt, vor allem die Dogfights im Grand Canyon suchen ihresgleichen. Auch die guten Mehrspieler-Modi stellen eine willkommene Abwechslung dar.

Der größte Nachteil ist neben der pixeligen Grafik die eingeschränkte Freiheit des Spielers. Fällt Ihre Punktzahl unter einen gewissen Wert, ist das Spiel schon zu Ende. Sie müssen sich also strengstens an die Vorgaben halten, sonst gibt es keine Punkte, was auf Dauer dem einen oder anderen zu eintönig werden könnte. Actionfans dürften damit keine Probleme haben, wem allerdings schon Strike Commander zu einfach war, sollte Top Gun vergessen.



top gun: fire at will!

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittel (Deutsche Version in Vorbereitung)
Sprachausgabe:	Englisch; mittel (Deutsche Version in Vorbereitung)
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM; Für SVGA: Pentium (120Mhz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 15 – 30 MByte
CD-Belegung:	ca. 920 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem/Nullmodem), 16 (Netzwerk)

81

CHRONOMASTER

Um sein neuestes Adventure mit einer wirklich guten Story auszustatten, ging man bei Capstone auf Nummer sicher und beauftragte den Science-fiction-Autor Roger Zelazny mit der Story.



Die Spinne birgt eine der vielen Todesarten, die den Helden ereilen können.

Korda trifft auf seiner Reise skurrile Aliens. Oben ist die Menüleiste eingeblendet.

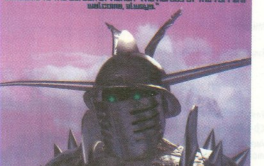
Diese Jinnies stellen Ansprüche. Der Pfeil zeigt den Weg zur Reise...

Eine pfiffige Geschichte ist für ein futuristisches Abenteuer Gold wert. Der für »Chronomaster« engagierte Roger Zelazny, Autor der »Prinzen von Amber«-Bücher, ließ sich folgendes einfallen: In einem Zeitalter weit in der Zukunft ist es besonders begabten Meistern möglich, künstliche Mini-Universen zu erschaffen. Diese komplizierten und völlig unterschiedlich ausgeformten Konstrukte sind natürlich sehr empfindlich und außerdem ständiger Bedrohung durch Widersacher ausgeliefert. Allen Sicherheitsvorkehrungen zum Trotz gelingt es prompt einem Unbekannten, bei einigen dieser Universen das Raum-Zeit Kontinuum zu stören. In der Rolle des Experten Rene Korda übernimmt der Spieler den Auftrag, den betroffenen Welten zu helfen.

Mit seinem Raumschiff und einem angemessenen Zeitvorrat (in Flaschen!), macht er sich sofort auf den Weg. Egal ob Korda an Bord die Hilfe dort befindlicher Geräte in Anspruch nimmt oder gerade eines der jeweiligen Taschenuniversen genauer erkundet, seine Aktionen sind komplett mausgesteuert. Auf dem Raumer kann er direkt auf Dinge wie Navigationssystem, Datenbanken, Kommunikationskonsole und den vorwitzig-klugen Bordcomputer »Jester« zugreifen. Über Gegenstände aus dem Inventar und zu Charakteren, auf die der Held trifft, gibt es Infos. Auch der Inhalt geführter Gespräche wandert zum späteren Nachlesen automatisch ins persönliche Logbuch. Während sich die Szenerie im Raumschiff aus der Heldenperspektive präsentiert, wechselt diese nach der Landung jeweils in die Adventure-übliche Sicht, bei der das Helden-Sprite über den Bildschirm geschickt wird.

Die Grafiken der Welten selbst wurden mit 3D-

Für Zwischensequenzen wird entweder auf ein Fenster...



...oder wie hier auf Fullscreen-Modus umgeschalten.



...auf dem fliegenden Teppich.

monika stoschek

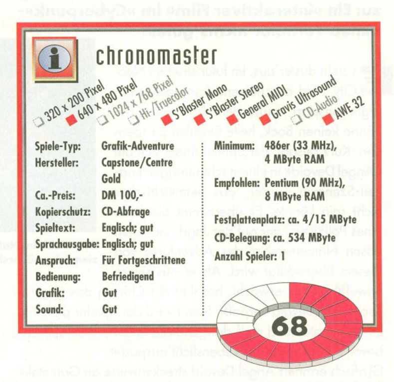
Dieser Zeitmeister hinterläßt mit seinen hübsch anzusehenden Grafikwelten einen positiven Eindruck, trotz verbesserungsfähiger Animation der Heldenfigur und kleiner Bedienungsmängel (Scroll-Inventar und träge Textfenster). Daß kein starr linearer Handlungsverlauf den Spieler unnötig einschränkt, dürfte vor allem fortgeschrittene Abenteurer reizen.

Verschiedene Lösungswege für die logischen und fordernden Puzzles erhalten die Motivation ebenso wie die Dialogmenüs, die tatsächlich Einfluß auf das weitere Geschehen haben und nicht nur Informations-Lieferant sind. Auf den Einbau abgedroschener Schiebespielchen hätte man allerdings getrost verzichten dürfen, da die Welten auch so genug Raum für Rätsel geboten hätten. Einsteiger könnten durch Sackgassen und die zahlreichen lebensgefährlichen Stellen schnell frustriert werden, zumal für sie im recht offenen Spielverlauf die Gefahr besteht, sich zu verzetteln. Musik und Soundeffekte passen gut zum Geschehen, nur für die englische Sprachausgabe hätte man dem Helden eine weniger einschläfernde Stimme spendieren können.



Auch an Board des Raumschiffs wird natürlich kommuniziert. Die kleine Blondine links ist der Bordcomputer!

Render-Programmen erzeugt; das Spektrum reicht vom orientalischen anmutenden »Aurans« bis zu »Cabal«, einer Welt mit einer Zwergenmine. Der Cursor zeigt Bildausgänge als Pfeil, bei der Berührung manipulierbarer Gegenstände oder potentieller Gesprächspartner erscheint ein Text. Mittels rechtem Mausklick läßt sich, wie bei Sierra, zwischen den Aktionsmöglichkeiten (schauen, gehen, nehmen, benutzen, öffnen, drücken, sprechen) hin- und herschalten, optional wird eine Menüleiste eingeblendet. Manchmal kann der Held sogar zaubern, vorausgesetzt er hat den entsprechenden Spruch bekommen. Technisches Zubehör hilft Korda, seine Mission zu erfüllen. Um eine Welt wieder in Gang zu setzen, bei der die Zeit still steht, muß er unter anderem einen »Resonanzaufspürer« an einer bestimmten Stelle aufstellen. Da diese anderweitig besetzt sind, z. B. durch Roboter, gibt es bereits hierbei viele Puzzles zu knacken, für die es oft mehrere Lösungswege und auch Sackgassen gibt. Neben üblichem Sammeln und Einsetzen von Gegenständen, muß der Held auch Schieberätsel lösen oder geschickt verhandeln. In den Multiple-Choice-Gesprächen, deren Sprachausgabe untertitelt wird, hängt der Handlungsverlauf stark von den gewählten Aussagen ab, zumal Korda sogar lügen, bluffen und drohen darf. Allerdings ist Vorsicht angebracht, denn bei seinem Job kann er sehr schnell das Leben verlieren. **(ms)**



chronomaster

- ☐ 320 x 200 Pixel
- ■ 640 x 480 Pixel
- ☐ 1024 x 768 Pixel
- ☐ Hi-/Truecolor
- ■ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- ■ General MIDI
- ■ Gravis Ultrasound
- ☐ CD-Audio
- ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Capstone/Centre Gold
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4/15 MByte
CD-Belegung:	ca. 534 MByte
Anzahl Spieler:	1

68

ANGEL DEVOID

FACE OF THE ENEMY

Erneut schlagen zwei Modewörter kräftig zu: Ein »interaktiver Film« im »Cyberpunk«-Milieu verheißt nichts gutes.

Es sieht düster aus. Im futuristischen Neo-City wird anscheinend konsequent Energie gespart, außerdem hat selbst die Sonne keinen Bock, helle Strahlen zu spenden. Kurz gesagt, der Spieler findet sich bei »Angel Devoid« in einem schummrigen Endzeit-Szenario wieder, das heimtückischer nicht sein könnte. Er übernimmt die Rolle eines Polizisten, der auf der Jagd nach dem bösen Namensgeber des Adventures von diesem überwältigt wird. Als er aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, hat ihm ein Chirurg das Gesicht von Angel Devoid verpaßt. Somit wird der Spieler plötzlich zum Gejagten und muß dringend die Wahrheit aufdecken, bevor ihm jemand das Lebenslicht auspustet.



Die Grafik im Halbzeilen-Modus ist düster und ziemlich unübersichtlich.

Grafisch erinnert Angel Devoid streckenweise an Gameteks sogenannten »Cyberpunk-Thriller« namens »Hell«. Auch hier werden gefilmte Schauspieler in gerenderte Hintergründe kopiert, während andere Charaktere ebenfalls aus einem 3D-Programm stammen. Obwohl keine großen Namen wie Dennis Hopper den Abspann zieren, sind zumindest die Darsteller ordentlich. Allerdings ist Hell deutlich Adventure-lastiger, bietet mehr Puzzles und ein umfangreicheres Inventar.

Angel Devoid ist einer jener interaktiven Filme, bei denen Sie sich entscheiden müssen, ob Sie links oder rechts abbiegen bzw. aussuchen dürfen, ob Sie etwas nehmen wollen oder nicht. Je nach Mausklick wird ein anderer Videoschnipsel abgespielt. Alle sind aber generell zu düster und deswegen unübersichtlich. Außerdem ist die Entscheidungsfreiheit ziemlich eingeschränkt, da zu bestimmten Zeiten nur bestimmte Wege frei sind.

Schießt er oder nicht? Der Spieler läuft in jedem Bild Gefahr, überraschend sein Leben zu lassen.

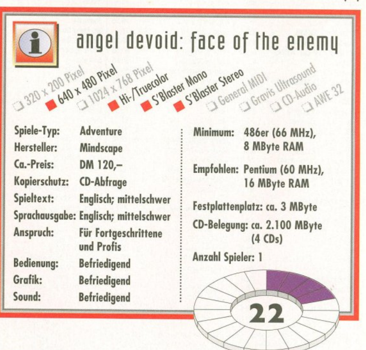
Soweit klingt Angel Devoid ja noch halbwegs interessant, wäre da nicht eine gerade zu unverfrorene Dreistigkeit in Sachen Fairneß zu vermerken. Die Spieldesigner hielten es offensichtlich nicht für nötig, Tugenden eines guten Adventures einzubauen, sondern stattdessen mit tausenden von Toden zu nerven. Schon die erste Entscheidung läßt Ihnen nur eine Chance von 50:50, da Sie keinerlei Anhaltspunkte haben, welcher Weg aus dem Krankenzimmer der Richtige wäre. Das setzt sich fort, so daß Sie meistens keine Möglichkeit haben, dem urplötzlichen Tod zu entgehen.

Selbst wer nach jedem Schritt speichert, pfeffert schnell entnervt die Maus in die Ecke. Das Laden dauert selbst auf einem schnellen System einige Zeit, außerdem wird so jeglicher Spielfluß zerstört, was gerade bei einem »Film« extrem stört. Apropos laden: Besitzer eines Doublespeed-Laufwerks müssen sich auf fast unerträgliche Wartezeiten einrichten, die eher die Bezeichnung »interaktive Dia-Show« provozieren. **(fs)**

florian stangl

Da hat wohl jemand öfter mal »Bladerunner« gesehen und spontan gedacht: »Das kann ich auch!« Schnell werden eine düstere Stadt gerendert, 08/15-Charaktere hineingestellt und eine zugegebenermaßen halbwegs interessante Story drumrum geschustert. An Ridley Scotts Meisterwerk kommen die Filmsequenzen von Angel Devoid bei weitem nicht heran, auch das mäßige »Hell« ist dank richtiger Adventure-Elemente wesentlich ergiebiger.

Das dämliche Spielprinzip muß dem Gehirn eines Kranken entsprungen sein; so überraschend und sinnlos mußte ein Spieler noch nie sein Leben lassen. Nach jedem Schritt speichern, ausprobieren und dann wieder alles von vorne – das kann doch nicht ernst gemeint sein.



angel devoid: face of the enemy

320 x 200 Pixel / **640 x 480 Pixel** / 1024 x 768 Pixel / **Hi-/Truecolor** / **S'Blaster Mono** / **S'Blaster Stereo** / General MIDI / Gravis Ultrasound / CD-Audio / AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Mindscape
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	ca. 2.100 MByte (4 CDs)
Anzahl Spieler:	1

22

I HAVE NO MOUTH

BUT I MUST SCREAM

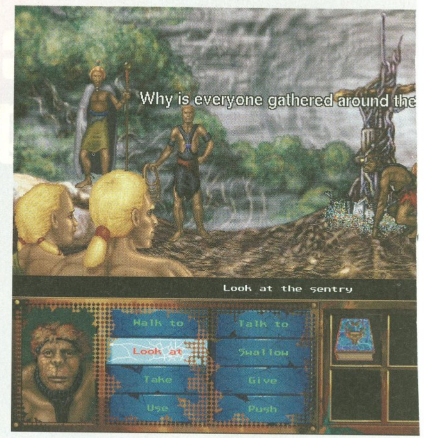
SF-Autor Harlan Ellison sorgt für ungewöhnliche Adventure-Kost: Nachdem der Supercomputer »AM« die Erde entvölkert hat, quält er die fünf letzten Menschen in virtuellen Alptraum-Szenarien.

Einige Leute sind schon ganz verschreckt, wenn Sie Ihren PC mal über Nacht nicht ausschalten. Macht nix; das hat noch keiner Hardware geschadet. Problematisch wird es nur, wenn Sie tief im Erdinneren einen Supercomputer installieren, ihn jahrzehntelang laufen lassen und schließlich vergessen. Das könnte schlimmere Folgen haben als eine überhöhte Stromrechnung...

Nach Ende des Kalten Krieges in Amerika, China und Rußland: Die einst gepäppelten Rechenkünstler für Planmodelle zur Kriegsführung wurden angesichts der veränderten Weltlage vernachlässigt. Im Laufe der Jahrzehnte entwickelten die Superrechner allerdings ein beängstigendes Eigenleben. In einem Zeitalter, wo selbst Lieschen Müller ihren Internet-Zugang hat, kommen die drei Kriegscomputer problemlos zusammen. Sie vernetzen einander, finden sich gegenseitig ganz dufte und tauschen Wissen aus. Da dieses nur aus Tod und Zerstörung besteht, ist die Folge fatal: Eines Tages klinkt sich der »AM« genannte Rechnerverband in einen Konflikt ein und bereinigt die Sache gründlich: Die gesamte Menschheit wird vernichtet. Das verrückte Elektronengehirn hält sich zur privaten Belustigung die letzten fünf Exemplare der Spezies Homo Sapiens, die es in seinen virtuellen Alptraumwelten seit über 100 Jahren foltert. Können die zu unendlichem Leid verdammten Personen die Maschine überlisten? Ist die Erde wirklich restlos zerstört? Wer dieses Adventure durchspielt, ist (vielleicht) schlauer...

Jede der fünf Spielfiguren muß durch ein separates Adventure. Die Reihenfolge bleibt Ihnen überlassen.

Noch ein paar freundliche Worte vom übergeschnappten Supercomputer AM und der Höllentrip kann beginnen.



Bennys Abenteuer führt zu diesem Eingeborenenstamm. Jeden Tag gibt es ein frisches Opfer für den als Gott verehrten Megarechner »AM«.

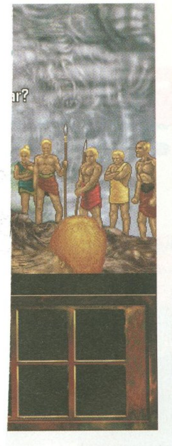
Ein so abgedrehter Handlungsrahmen ist eine seltene Wohltat bei Abenteuerspielen. Kein Wunder: »I have no mouth but I must scream« basiert auf einer Kurzgeschichte des US-Schriftstellers Harlan Ellison. Der mit zahlreichen SF-Preisen überhäufte Maestro wirkte auch beim Spieldesign mit und lieh sogar dem Supercomputer AM seine Stimme. Das Programm wurde in fünf Mini-Adventures unterteilt, die Sie in einer beliebigen Reihenfolge bestreiten können. Um zu gewinnen, müssen Sie mit jedem der fünf Charaktere zu einem Ende kommen, mit dem AM nicht rechnet. Wer sich entsprechend listig durchpuzzelt,

heinrich lenhardt

Bizarre Storyidee – fein. Fünf Antihelden jenseits aller Adventure-Klischees – prima. Doch wenn das Puzzle-Design Ausflüge in irrationale Welten macht, bekommt dies dem Spielspaß nicht sonderlich gut. Oft muß ausprobiert werden (...und das bei elementaren Fragen wie »Soll Gorrister seine Schwiegermutter aufschlitzen oder erst mal knebeln?«). Lästig sind einige Sackgassen. Ständiges Speichern ist wichtig; verpaßt man bestimmte Aktionen, kann ein Teil-Adventure nicht mehr gelöst werden.

Auch die an sich solide Bedienung wird unnötig verkompliziert: Türen müssen z.B. umständlich mit »Use« geöffnet werden. Und offensichtlich logische Aktionen werden ohne weitere Kommentare einfach nicht ausgeführt. Erst wenn weitere Aktivitäten erledigt wurden (die nicht immer etwas mit dem anderen Puzzle zu tun haben) läßt sich plötzlich die Idee in die Tat umsetzen.

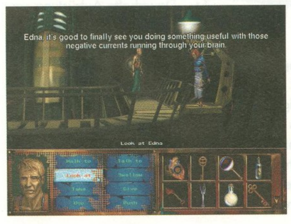
Das Gegrummel über solche Pfui-Bäh-Frusterscheinungen hält sich grob mit der Neugier die Waage, die von der alle Genre-Klischees sprengenden Handlung genährt wird. Wegen Sackgassen-Gefahr und abgehobener Story ist dieses Programm reiner Profistoff. Ein Ausnahme-Adventure; mit einigem Licht, aber reichlich Schatten.



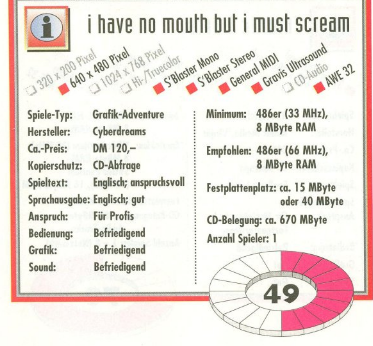
hat die Chance, in einem finalen Kapitel die Allmacht des Rechners zu brechen (...klingt fast schon nach einem PC-Anwender im Kampf mit einem Interrupt-Konflikt).

Der Story gemäß sind Protagonisten und Schauplätze ultra-strange. Mit den netten, lustigen Helden üblicher Adventure-Prägung hat das herzlich wenig zu tun: Gorrister ist lebensmüde, Ellen reagiert panisch auf die Farbe gelb, Benny wurde von AM gelähmt und seines Augenlichts beraubt – nichts für schwache Nerven. Entsprechend wird geschändet, geflucht und gemordet – »I have no mouth« ist keinesfalls ein Kinderspiel.

Als richtig schön altmodisch entpuppt sich hingegen die Steuerung. Erst klicken Sie auf eines der acht Verben am unteren Bildrand, dann auf einen Inventar-Gegenstand oder ein Detail in der Spielgrafik. Mit dieser bewährten Methode bauen Sie komfortabel Adventure-Kommandos. Außerdem gibt es eine Spick-Funktion; die Benutzung des »Psych Profiles« bewirkt einen verschlüsselten Tip. Eine deutsche Version des unheimlichen Alptraum-Trips ist allerdings nicht in Sicht. **(hl)**



Schräg: Um den Motor des Luftschiffs anzutreiben, braucht Gorrister die Lebensenergie seiner Schwiegermutter.



i have no mouth but i must scream

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	**Grafik-Adventure**
Hersteller:	**Cyberdreams**
Ca.-Preis:	**DM 120,–**
Kopierschutz:	**CD-Abfrage**
Spieltext:	**Englisch; anspruchsvoll**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Anspruch:	**Für Profis**
Bedienung:	**Befriedigend**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**

Minimum:	**486er (33 MHz), 8 MByte RAM**
Empfohlen:	**486er (66 MHz), 8 MByte RAM**
Festplattenplatz:	**ca. 15 MByte oder 40 MByte**
CD-Belegung:	**ca. 670 MByte**
Anzahl Spieler:	**1**

49



MANIC KARTS

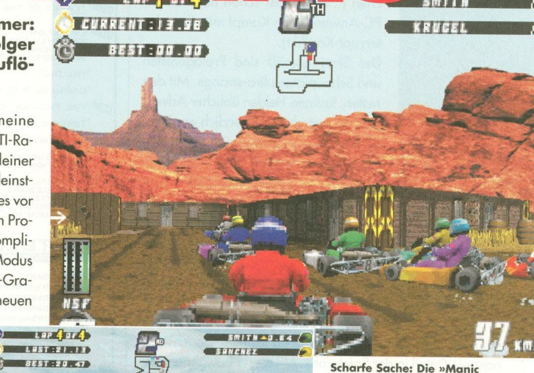
Tiefer gelegter geht es nimmer: Beim »Super Karts«-Nachfolger schmirgeln Miniflitzer hochauflösend über den Asphalt.

Er surrt beharrlicher als die gemeine Stechmücke und ist schneller als ein GTI-Rasenmäher: der Go-Kart, niedlicher kleiner Neffe des Formel-I-Boliden. Daß die Kleinstflitzer auch gut Gas geben können, bewies vor einem Jahr »Super Karts« vom englischen Programmierteam Manic Media. Das unkomplizierte Action-Rennspiel mit Netzwerk-Modus wird nun fortgesetzt. Zusätzliche SVGA-Grafik ist das augenfälligste Plus beim neuen »Manic Karts«. Und weil sich bei diesem Nachfolger sonst nicht allzuviel getan hat, beschloß Publisher Virgin eine kundenfreundliche Preispolitik: Für knapp 40 Mark geht Manic Karts an den Start.

Das billige Vergnügen ist solide ausgestattet. In acht grafisch eigenständigen Szenarien sind je zwei Kurse untergebracht. Macht unterm Strich 16 neue Pisten, die Sie zu Übungszwecken oder im Meisterschafts-Modus befahren. Drei Schwierigkeitsgrade und vier Go-Kart-Klassen sind nicht die einzigen Variablen. Sie dürfen zum Beispiel auch die Sensibilität der Steuerung und die Grafikauflösung wählen. Etwa bis zur mittleren Pentium-Klasse sollte man aber mit dem gewohnt-klobigen Standard-VGA vorlieb nehmen.

Während des Rennens kommt es nicht nur auf emsiges Lenken an. Sie dürfen auch gehortete Extras wie den Nitro oder perfekte Reifengriffigkeit aktivieren, die für einige Sekunden lang Ihre Go-Kart-Leistung verbessern.

Dauerhafte Aufrüstung verspricht das Tuning zwischen den Rennen, wo wir Motoren und Bereifung in fünf Stufen aufbessern oder (fast wie im richtigen Leben) einen Funktionär bestechen. Von Super Karts bestens bekannt sind die verschiedenen Außenansichten mit beschränktem Spielwert. Der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus des Vorgängers flog raus. Multi-Player-Freuden gibt es bei Manic Karts nur im Netzwerk. Bis zu acht menschliche Raser gehen hier an den Start. **(hl)**



Scharfe Sache: Die »Manic Karts« gehen auf Wunsch auch hochauflösend an den Start.

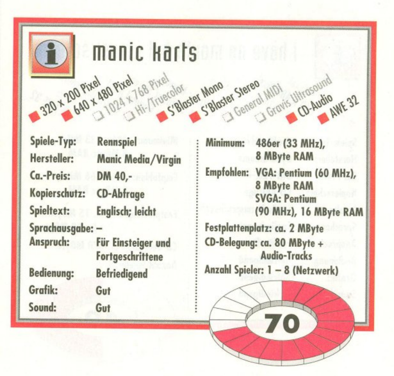
Sichere Sache: Mit Standard-VGA bekämpfen Sie Ruckerscheinungen auf langsameren Rechnern.

heinrich lenhardt

Lieber ein frisierter Mini als die S-Klasse? PC-Brocken vom Schlage eines »Formula 1 GP II« liegen Ihnen eher schwer im Magen? Dann dürften Sie sich bei dem geradlinigen, aber gar nicht einfachen Karts-Gewusel heimisch fühlen.

Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind dezent. Die zusätzliche SVGA-Grafik ist ganz ansehnlich, doch Extraangebot und Streckendesign wirken etwas lieblos. Einige Kurse sind viel zu unübersichtlich aufgebaut. Solange man sie nicht halb auswendig gelernt hat, landet man schnell auf einem Irrweg abseits der regulären Piste (Stichwort »Brasilien«).

Meine Kritikpunkte werden durch den höchst sympathischen Preis etwas neutralisiert. Für rund 40 Mark ist Manic Karts absolut empfehlenswert – sofern Sie keine High-End-Simulation erwarten, sondern Lust auf ein schnörkelloses Actionrennen haben.



manic karts

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Manic Media/Virgin
Ca.-Preis:	DM 40,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM SVGA: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	ca. 80 MByte + Audio-Tracks
Anzahl Spieler:	1 – 8 (Netzwerk)

70

MISTA BOOMBASTIC!

Endlich ist es soweit, TerraTec´s neueste Entwicklungen in Sachen Audiotechnik sind da - Sound System MAESTRO 16/96 und MAESTRO 32/96. Beide perfekt gerüstet für Plug & Play-Motherboards, Windows 95 und Ihre verwöhnten Ohren. Dazu liefern wir excellente Software und sinnvolles Zubehör. Freuen Sie sich also auf neue runde Soundpakete - made by TerraTec.



Besuchen Sie uns in Halle 9 EG, Stand E07

- Enhanced-IDE-Schnittstelle.
- Effektprozessor (MFX²) mit Hall und Chorus auch für FM (nur MAESTRO 32/96). ... smoooth ...
- integriertes GS-Wavetable mit 393 Klängen, 4MB-ROM (MAESTRO 16/96: 343 Sounds in 1MB), 32stimmiger FM-Synthesizer (4OP+) auch für ältere Spiele.
- zusätzlicher Wavetable-Connector zum Aufrüsten (MAESTRO 16/96) oder Erweitern (MAESTRO 32/96). Mista lova-lova ...
- 1 Stereo-Eingang für Line-Geräte, 1 Stereo-Eingang für regelbare Linegeräte oder Stereo-Mikrophone (nur MAESTRO 32/96), 1 mono Mikrophon-Eingang, 1 Stereo Ausgang mit schaltbarem Vorverstärker.
- 2 MPU401™-MIDI-Schnittstellen, 32 MIDI-Kanäle (nur MAESTRO 32/96).
- echtes Plug & Play, Installation auf nicht P&P-Motherboards komplett über Software. ... fantastic!
- FullDuplex-Modus (gleichzeitiges Aufzeichnen und Wiedergeben von DigitalAudio bis 48kHz), Hardware-(De-) Kompression.

Abb.: SoundSystem MAESTRO 32/96

KARSTADT
1&1
FRANK & WALTER BEMI
VOBIS
Brinkmann





DATA BECKER

Sie sehen, die neuen MAESTROs bieten an sich schon Technik satt. Aber zu einer bombastischen Hardware gehört auch gute Software und sinnvolles Zubehör; so haben wir uns mit der ´crème de la crème´ deutscher Softwareschmieden zusammengetan, um Ihnen ein Maximum an Einsatzmöglichkeiten bieten zu können.

Zur 32/96 gibt´s zum Beispiel ´Cubasis Audio Light´ - Stereo HarddiskRecording kombiniert mit 32 MIDI-Spuren und Notendruck. Aber auch die Nicht-Musiker unter Ihnen mixen sich den Hit für die ganze Familie einfach selbst: Mit Circle Elements SE von Best Service - einer der innovativsten CD-ROM´s am Markt. Und als wäre das noch nicht genug, gibt´s dazu sogar Mikrofon und MIDI-Kabel - Da rappelt´s im Karton!

Nicht zu vergessen Ihr Service bei TerraTec: Neben einem Jahr Garantie auf alle Produkte bieten wir Ihnen kompetente Unterstützung am Telefon, aktuelle Treiber via BBS (auch ISDN) und InterNet, sowie Garantieabwicklung direkt beim Hersteller ohne lange Wartezeiten. Und auch deutsche Handbücher, ausführlich und leicht verständlich, gehören bei uns einfach mit dazu.



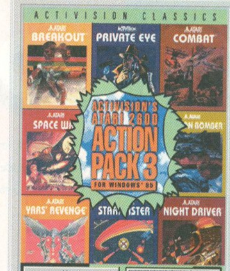
TerraTec Electronic GmbH
Steyler Straße 75
41334 NetteTal
Telefon: (02157) 81790
Telefax: (02157) 817922
http://www.TerraTec.de

Das SoundSystem MAESTRO 32/96 gibt´s ab sofort für DM 599,- im Komplettpaket mit Software, Audiokabel, Mikrofon und MIDI-Kit. Unsere MAESTRO 16/96 kommt mit der Music Station, Circle-Elements SE, Audiokabel und Boxen für nur DM 299,- daher und ist außerdem als ´SE´-Version ohne Zubehör sogar schon ab DM 249,- zu haben.



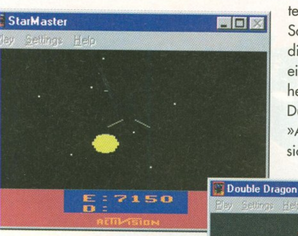
ATARI 2600 ACTION PACK 3

Bei der dritten Sammlung mit wiederbelebten Oldie-Spielen greift Activision tief in Ataris Rumpelkammer. »Breakout«, »Space War« & Co. suchen den modernen Windows-95-PC heim.

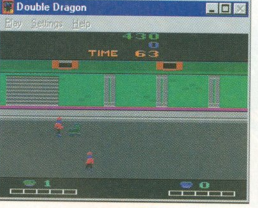


Die Besetzungsliste der dritten Sammlung mit Atari-VCS-Oldies ist nicht gerade überwältigend.

Activision emuliert unverdrossen weiter: Prähistorisches für die Hardware der 80er Jahre erwacht unter Windows 95 zu neuem Leben. Letzten Monat testeten wir den »Commodore 64 Action Pack«, jetzt ist wieder das Atari VCS an der Reihe. Jene Mutter aller Spielkonsolen würdigte Activision bereits mit zwei Sammlungen. Dabei wurden die interessantesten Titel der eigenen Firmen-Vergangenheit fast alle abgedeckt. Das Dutzend Spiele des neuen »Atari Action Pack 3« nimmt sich entsprechend kümmerlich aus. Letzte Raritäten wie Activisions Spät-VCS-Entwicklungen »Pressure Cooker« und die greuliche Automaten-Umsetzung »Double Dragon« dürften nur Freaks interessieren. Allenfalls »Star Master« läßt aufhorchen: Activisions gelungener Abklatsch des Atari-Klassikers »Star Raiders« war eines der ersten 3D-Weltraumspiele mit taktischer Note.



▲ Die SF-Ballerei »Star Master« gehört zu den dünn gesäten Highlights.



Diese gruselige ▶ Double-Dragon-Umsetzung war eine der letzten Entwicklungen für das Atari VCS.

◀ Das Ur-»Breakout« hat nur nostalgische Reize.

Grafisch freilich minimal schlichter als die Ururenkel vom Schlage eines »Wing Commander 4«...

Höchst spannend ist der Umstand, daß bei diesem Action Pack erstmals original Atari-Titel dabei sind. Dabei handelt es sich allerdings um absolute Frühwerke der VCS-Geschichte mit entsprechend dürftigem spielerischen Nährwert. »Breakout« in der (angeblich von Apple-Papa und Pixar-Boß Steve Jobs entwickelten) Gründerväter-Version, Zwei-Spieler-Abschießduelle mit »Combat« und »Space War«, gar eine Runde Dame bei »Checkers« – übertrieben spannend sind die meisten Titel nicht gerade. Ausnahmen wie das brummelige Fliegenfänger-Actionspiel »Yar's Revenge« bestätigen die Regel. Wie gewohnt gibt es zu jedem der emulierten Spiele gute Hintergrund-Infos. **(hl)**

Alle Spiele des Action Pack 3 in der alphabetischen Übersicht

- Breakout
- Canyon Bomber
- Checkers
- Combat
- Double Dragon
- Night Driver
- Pressure Cooker
- Private Eye
- Space War
- Star Master
- Title Match Pro Wrestling
- Yar's Revenge

heinrich lenhardt

Der dritte Atari-Pack läßt sich wirklich nur noch mit viel Nostalgie im Blut ertragen. Atari-Frühwerke wie Breakout oder Space War mögen historisch wichtige Meilensteine gewesen sein; sonderlich viel Spaß machen sie heutzutage nicht mehr. Während es bei den ersten der VCS-Sammlungen reihenweise witzige Spielideen zu entdecken gab, ist die Resteverwertung nur ein halbes Vergnügen. Höchstens für Überlebende der frühen 80er Spielejahre ist Pack Nummer 3 eine essentielle Anschaffung. Der parallel veröffentlichte »C 64 Action Pack« macht deutlich mehr Spaß.



atari 2600 action pack 3

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel-Sammlung
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 50,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Historisch
Sound:	Historisch
Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 5 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (abwechselnd)

59

KEEP THE SECRET



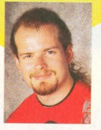
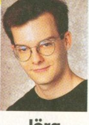
GET THE TASTE



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Außerdem gibt jeder Tester durch eine besondere Markierung die Antwort auf die Frage: »Wenn ich mir von allen Spielen des Monats nur eines kaufen dürfte, dann wäre das...«





TITEL	Boris Schneider	Florian Stangl	Jörg Langer	Monika Stoschek	Heinrich Lenhardt
Absolute Zero	★★★	★	★★	★	★
Angel Devoid	★	★	★	★	★
Atari Action Pack 3	★★	★★	★★	★★	★★★
Big Red Racing	★★★	★★★	★★	★★★	★★★
C&C Mission CD	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Chronomaster	★★★	★★	★★	★★★	★★
Descent 2	**★★★★★**	★★★	★★★	**★★★★**	★★★
Earthworm Jim 2 (DOS)	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★
ESPN Extreme Games	★★★	★★★	★	★★★	★★★★
Formula One Grand Prix 2	★★★★	**★★★★★**	★★★	★★★	★★
I Have No Mouth...	★★★	★★	★★	★★	★★
Manic Karts	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
NBA Live '96	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	**★★★★★**
Raven Project	★★	★	★	★★	★
Red Ghost	★	★	★	★	★
Sea Legends	★	★	★	★	★★
Sensible Golf	★★	★★	★★	★★	★★
Tomcat Alley	★	★	★	★	★★
Top Gun	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★
Wing Commander 4	★★★★	★★★★	**★★★★**	★★★★	★★★★★



BEREITEN SIE SICH
AUF DEN
ZWEITEN
ANGRIFF VOR
STAR WARS
REBEL ASSAULT II
THE HIDDEN EMPIRE
KOMPLETT DEUTSCH
PC JOKER 1/96, 86%, JOKER HIT
"...DAS PROGRAMM IST EINFACH EINE SCHAU...", MICHAEL SCHNELLE/ PC JOKER
HIT
PC & MAC
CD-ROM
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.
LUCAS Arts



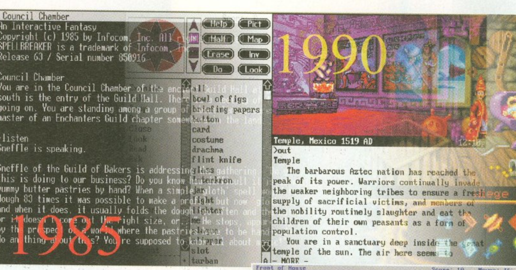
Sind Adventures zu leicht geworden? Immer mehr Spieler beklagen sich über sinkende Komplexität in Abenteuerspielen. Das Statistik-Team von PC Player ging der Sache auf den Grund.

Es klingt wie aus einer schlechten Komödie, wenn sich Adventure-Veteranen treffen und über die »alten Zeiten« plaudern. Damals gab es noch echte Puzzles, richtige Herausforderungen, packende Stories. Die meisten modernen Adventures bieten hingegen nur noch leichte Rätsel, viel zu viel Videos und insgesamt unbefriedigende Handlungen. Ist das jetzt nur romantisches Gelaber, oder ist an der Geschichte wirklich etwas dran? Sind Adventures tatsächlich leichter und weniger komplex geworden?

Das PC-Player-Team wollte es genau wissen. Aus über 130 Adventurespielen großer Hersteller haben wir uns 25 Titel herausgepickt. Das Spektrum reicht von einem der ersten großen kommerziellen Adventurespiele, »Zork 1« bis hin zu Neuerscheinungen wie »The Dig«.

So fing alles an...

Das erste Adventure war eigentlich gar kein Spiel. William Crowther, Computer-Freak und Höhlenforscher, schrieb 1968 ein Programm, das er selbst »The Cave« nannte. Es war eine geographische Simulation der »Mammoth Cave« in Kentucky. Die einzelnen Räume der Höhle wurden als Text beschrieben, mit Kommandos wie »GO NORTH« konnte der Benutzer die Höhle erforschen. Um es für seine beiden Töchter interessanter zu machen, baute Crowther einige Gegenstände und Rätsel ein. Er verbesserte es immer wieder und stellte es später auch als »Adventure« im Arpanet (dem Vorläufer des Internet) zur Verfügung. 1976 wurde es von Don Woods wiederentdeckt, verbessert und offiziell als »Colossal Cave Adventure« auf einem Computer in Stanford installiert. Woods fuhr in Urlaub und ein Ansturm von Spielern über das Arpanet brachte den Computer zum Stillstand. 1977 hatte Woods wieder eine erweiterte Version namens »Adventure II« fertiggestellt.



Front of House Score: 10 Moves: 16

>take mail
You gather up the pile of mail.

>read mail
There are many pieces of mail. Most are from some computer company called Infocom which wants you to buy their games. Hidden underneath is an official letter from the local council, dated some two years ago and inexplicably not delivered till now, explaining that a demolition order has been served on your home. The date of demolition is today's date.

>go south
Front of House
You can enter your home to the north. A path leads around it to the northeast and northwest, and a country lane is visible to the south. All that lies between your home and the huge yellow bulldozer bearing down on it is a few yards of mud.
Mr. Prosser, from the local council, is standing on the other side of the bulldozer. He seems to be wearing a digital watch. He looks startled to see you emerge, and yells at you to get out of the way.

The bulldozer rumbles slowly toward your home.

>lie in front of the bulldozer

Mit Textadventures fing alles an: Die ersten zwanzig Infocom-Spiele arbeiteten nur mit Worten.

Inzwischen war eine Studentengruppe an der Universität von Boston ganz verrückt nach Adventure. Joel Berez, Marc Blank, Stu Galley, Dave Lebling, Christopher Reeves und Al Vezza entwickelten eine eigene Programmiersprache namens MDL (ausgesprochen Muddle). Auf dieser Basis entwickelten Lebling und Blank gemeinsam mit Tim Anderson und Bruce Daniels »Zork« – alles auf Großcomputern der Universität.

Währenddessen versuchten sich einige Programmierer an kommerziellen Versionen von Crowthers Spiel. Scott Adams brachte »Adventureland« für den TSR-80 heraus und Microsoft schickte Apple II und TSR-80-Versionen von »Microsoft Adventure« auf den Markt (für die Crowther nie einen Cent gesehen hat). Das Design-Team von Zork strickte ebenfalls Heimcomputer-Versionen ihres Spiels zusammen; dazu mußte es in drei Teile geteilt werden, da es sonst nicht in den Speicher eines Heimcomputers paßte. So wurde aus »Zork« die Zork-Trilogie. »Zork 1« erschien im Dezember 1980. Vorher betrat allerdings noch eine weitere Firma die Adventure-Bühne: Roberta Williams spielte Crowthers Adventure auf einem Terminal ihres Mannes Ken und später die Scott-Adams-Spiele. Sie meinte »Da muß Grafik rein...«, überredete ihren Mann den Job als Bank-Programmierer aufzugeben und entwickelte mit ihm gemeinsam bis zum Mai 1980 »Mystery House«, das erste Grafik-Adventure von Sierra.

Entrance Hall Moves: 66 Flatheadia Score: 12

land from destruction, shall be rewarded with half the wealth of the Empire.
(signed) Wurb Flathead
King of Quendor
Protector of the Empire
Ruler of all the Known Lands"

>ring doorbell
"Ding, dong!"
You suddenly notice a wiry fellow with an outrageous costume and a feral grin. "I'm the jester of the castle, I may pester, I may hassle; and I often speak in rhyme, for it helps to pass the time!"
"If you're quick as a fiddle, and answer this riddle, you'll get what you're hopin' -- the gate will be open!" The jester clears his throat. "Some say I fly, but I'm not a bird; I'm often wasted, or so I've heard. Though I go on endlessly, there's never enough of me! What am I?"

>jester, time

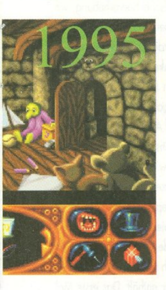
Bei »Zork Zero« baute Infocom Grafik nur in den Zwischenspielen ein; der Textkern blieb unangetastet.

Schnelldurchlauf: Crashes und Startups

Im Laufe der nächsten Jahre entwickelte sich Infocom zum finanziell erfolgreichsten Entwickler von Adventure-Spielen, bis man dort den Fehler machte, in den Business-Software-Markt einzudringen. Die Datenbank »Cornerstone« war ein derartiger Flop, daß Infocom schließlich von Activision gekauft wurde. Wenige Monate nach dem Kauf war Infocom nur noch ein Label, das seit 1989 schließlich gar keine Spiele des alten Teams auf den Markt brachte. Scott Adams verschwand noch viel schneller in der Versenkung; heute ist von den Dreien nur Sierra übrig geblieben; ein völlig anderes Team entwickelt unter dem Infocom-Namen weiter.

Ein Späteinsteiger in das Adventure-Geschäft ist unter anderem die Firma »LucasArts«, die 1987 ein Spiel zum Film »Labyrinth« produzierte (Flop) und 1988

SEL-KRISE



mit »Maniac Mansion« den Durchbruch schafffte. Einige Infocom-Veteranen unter Leitung von Bob Bates formierten sich zu »Legend Software«, die 1991 mit »Spellcasting 101« auftauchten und in den letzten beiden Jahren größere Erfolge feiern konnten. In England hat sich »Adventuresoft« (Simon the Sorcerer) als einziges ernstzunehmendes Adventure-Team bewährt. Ein Intermezzo gab »Magnetic Scrolls« (The Pawn), die von 1986 bis 1991 ein halbes Dutzend Spiele entwickelten, aber niemals richtigen finanziellen Erfolg hatten.

Von Puzzles und Rätseln

Ein Adventurespiel stellt den Spieler immer vor Aufgaben, allgemein »Puzzles« genannt, auch wenn sie mit dem bewährte Puzzlespiel nur wenig zu tun haben. Die klassische Formel für so ein Puzzle ist: »Finde Gegenstand A und benutze ihn richtig mit einem anderen Gegenstand B«. Daraus kann ein neuer Gegenstand entstehen oder ein Hindernis beiseite geräumt werden. Der Trick ist, daß dominoartig eine ganze Kette von Gegenständen gefunden werden muß: Der Schlüssel öffnet eine Truhe, in der liegt ein Spiegel, der reflektiert einen Lichtstrahl auf einen Sensor, dieser schaltet wiederum die Alarmanlage aus, so daß man den Edelstein ohne große Gefahr wegnehmen kann.

Je obskurer ein Gegenstand verwendet wird, desto »schwerer« wird das Puzzle. Ein Spiel, bei dem Sie nur bunte Schlüssel finden und ins jeweils farblich passende Schloß stecken müssen, hat auf Dauer wenig Spielwert. Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Gegenstand »obskur« zu verwenden: Entweder müssen Sie eine ungewöhnliche Aktion durchführen oder den Gegenstand mit einem völlig anderen kombinieren. Nehmen Sie ein Fernrohr: Sie können damit offensichtlich in die Ferne sehen; obskurer ist es schon, es auseinander zu nehmen und mit einer Linse ein Feuer zu starten. Andererseits könnten Sie beispielsweise einen Kamm und ein Stück Papier aus einer Zeitschrift verwenden, um danach auf dem Kamm eine Melodie zu blasen.

Textadventures, wie sie bis in die späten 80er Jahre produziert wurden, hatten hier einen gewaltigen Vorteil: Der Spieler mußte nicht nur Gegenstände kombinieren, sondern auch mit »Verben« die Aktion vorgeben. Um Kamm und Papier zu verbinden, genügte nicht ein »Benutze Kamm mit Papier«; es muß schon »Wickle Papier um Kamm« heißen, will man nicht die Meldung erhalten: »So sehr du dich auch bemühst, kannst du keinen Scheitel in das Papier kriegen. Offensichtlich hat es eine Glatze«.

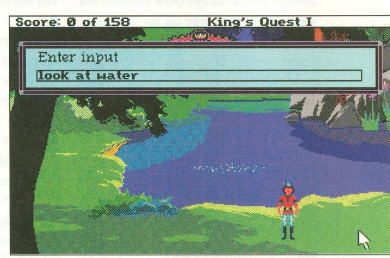
Dieser Vorteil ist durch die Grafik-Adventures immer mehr ins Hintertreffen geraten. LucasArts machte bei Maniac Mansion den Anfang und reduzierte die Befehlsliste auf 15 Kommandos, die mit der Maus angeklickt wurden. Der Reduktionismus wurde immer weiter getrieben: Spätere Adventures kannten noch zwölf, dann neun, dann sechs Kommandos; in den jüngsten Titeln wurde das System gar völlig Kommando-frei gestaltet. In »The Dig« kann man nur noch Gegenstände direkt anwählen, spezielle Befehle gibt es nicht mehr.

Auch beim letzten Veteranen der textbasierten Spiele ging es nicht anders. Die ersten Legend-Produkte verstanden noch über 100 Verben. In den jüngsten Titeln reduziert sich das auf etwa zwei Dutzend; allerdings werden alle sinnvollen Kommandos schon am Bildschirm angezeigt und auf bis zu sechs Befehle pro Gegenstand reduziert.

Dies läßt sich zwar als Steigerung des Spielkomforts sehen, hat aber gleichzeitig zur Folge, das Puzzles immer einfacher werden. In einem »Point and Click«-Spiel kann man notfalls durch Ausprobieren von Gegenständen ans Ziel kommen; in einem reinen Text-Spiel ist das nahezu unmöglich.



Der Durchbruch für das Grafikadventure: »Maniac Mansion« war trotz reinem Anklick-System ein komplexes Spiel. Das war der Todesstoß für das Textadventure.



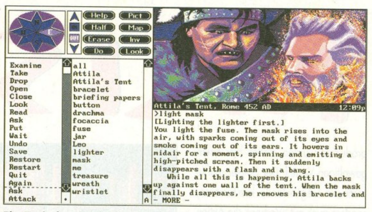
Auch Sierras kombiniertes System aus Grafik und Texteingabe mußte Anfang der Neunziger einem reinen Symbolsystem weichen.

Von Karten und Locations

Die Größe eines Adventure-Spiels wurde in den Gründerjahren im wesentlichen durch den Speicher des Computers bestimmt. Die Zork-Programmiersprache konnte beispielsweise nur maximal 255 Objekte verwalten, wobei auch Räume und einige Eigenschaften eigene Objekte waren. So ergab sich bei den meisten Spielen eine Aufteilung von etwa vierzig bis hundert Räumen und vierzig bis achtzig Gegenständen; viele Gegenstände belegten mehrere »Slots« (programmintern sind eine volle und eine leere Flasche zwei Gegenstände, die beim Leeren miteinander vertauscht werden), womit die Möglichkeiten des Infocom-Interpreters schon ausgeschöpft waren.

Da in einem Textspiel mit Kommandos wie »Gehe nach Osten« gearbeitet wird und sich hundert Räume so nur schwer merken lassen, wurden die Adventures kartographierbar gestaltet. Das bedeutet, daß sich die einzelnen Räume als Kästchen auf einem Karo-Papier darstellen lassen, die durch Gänge miteinander verbunden sind.

Das Zeichnen von Karten ist mit dem Aufstieg der Grafik-Adventures eine verlorene Kunst geworden. Dies liegt zum einen daran, daß sich nur selten ein Weg nach »Süden« befriedigend darstellen läßt. Mit Süden ist die Richtung aus dem Bildschirm heraus gemeint, die in einer Vogelperspektive unten wäre. Inzwischen



Ein Zwischenstück ohne weltweiten Erfolg: Legends Hybrid-System versuchte Grafik und Text miteinander zu vermählen. Der große Erfolg stellte sich aber erst ein, nachdem Legend auch auf reine Grafik umstieg.

beschränken sich die meisten Adventures auf die Richtungen links, rechts und »hinein«, die eine Tür in der Grafikmitte beschreibt. Einige wenige Spiele mit 3D-Grafik (Return to Zork, Under a Killing Moon) sind heute noch kartographierbar.

Weiterhin hatten Textspiele mit den Karo-Karten einen weiteren Vorteil: Physikalische Entfernungen spielten hier keine Rolle. Die Räume in einem Haus waren meistens genauso weit voneinander »entfernt«, wie zwei Enden eines Waldes. In einem grafischen Adventure kann man hingegen nicht so einfach die Entfernungen abtun, da der Spieler die Landschaft sieht.

Deswegen geht den heutigen Grafik-Adventures eine weitere Dimension verloren: Die des Karten-orientierten Puzzles. Geniale Beispiele für diese Puzzle-Variante sind in »Lurking Horror« und »Zork Zero« zu finden. In einem Spiel läßt sich eine Passage mit einer magischen Schachfigur überwinden, die den klassischen »Rösselsprung« ausführt. In einem anderen Spiel kann man nur durch exaktes Kartenzeichnen herausfinden, daß ein Loch in der Wand zum Boden eines Fahrstuhlschachts führt. Erst dies bringt Sie auf die Idee, nicht den eigentlichen Fahrstuhl, sondern den Schacht zu untersuchen.

Von Charakteren und Dialogen

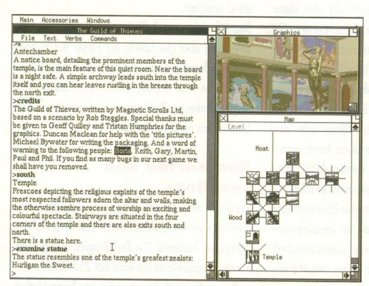
Das Gespräch mit anderen Charakteren im Spiel hat sich ebenfalls gewandelt. In Textadventures mußte der Spieler sehr genau definieren, was er von einem anderen Charakter möchte, und die in einem klaren Befehl formulieren: »Nico, gib mir den Artikel«. Adventures ohne Texteingabe müssen sich hingegen auf das Dialogmenü verlassen, um Interaktion mit anderen Charakteren herzustellen. Dabei werden immer mehrere Textalternativen auf dem Bildschirm gezeigt, aus denen der Spieler eine auswählt und anklickt. Meistens täuschen diese Systeme nur eine Interaktivität vor, die gar nicht vorhanden ist – man klickt sich einfach durch alle Dialoge, ohne das was passiert. In manchen Spielen kommt es darauf an, eine »nette« oder »harte« Linie zu verfolgen, weil das Gegenüber eine bestimmte Information nur liefert, wenn man sie unter Druck setzt oder wie ein rohes Ei behandelt. Manchmal ergibt sich im Dialog, was ein Charakter will, sprich ein Hinweis für ein Gegenstands-Puzzle. Richtig ausgenutzt wurde das Dialogmenü nur von wenigen Adventures. Die Fechtszenen in »Monkey Island 1«, bei denen der Spieler aus einer Liste von Beleidigungen immer die passende Retourkutsche finden muß, sind eines der wenigen Glanzlichter.

In vielen modernen Spielen wie »The Dig« oder »Mission Critical« dienen Dialog-Menüs hingegen nur dazu, den ausgefallenen Text zu ersetzen. Der übergeordnete Plot beider Science-fiction-Programme wird nicht etwa im Bild gezeigt oder »erspielt«, sondern nur in quälend langen Dialogsequenzen von Aliens erklärt. In solchen Fällen wäre es ehrlicher, nicht Interaktivität vorzutäuschen, sondern einfach den Erzähler reden zu lassen. Mit Puzzles haben diese Dialoge nichts mehr zu tun.

Grafische Puzzles

Natürlich haben die Grafikadventures nicht nur verloren; sie haben gegenüber den rein Text-basierten Spielen auch neue Elemente mitgebracht. Die Grafik als aktives Spielelement einzusetzen wurde allerdings recht spät entdeckt. Bei Sierra bildeten die Entwickler sich einige Zeit lang ein, daß man verlorengegange Komplexität dadurch ersetzen könnte, Gegenstände einfach möglichst gut im Bild zu verstecken. Spielerische Katastrophen wie »Darkseed« von Cyberdreams brachten dieses Anti-Spiel-Prinzip auf die Spitze: Eine nur pixelgroße Büroklammer mußte auf einem braun gemusterten Fußboden gefunden werden. Daraus entwickelte sich bei vielen Spielern die Reflex-Bewegung, jeden Raum erst einmal mit der Maus abzusuchen. Inzwischen haben praktisch alle Spieleentwickler dieses Drama aufgegeben und zeigen beispielsweise mit Animation oder durch grafische Hervorhebung, wo sich interessante Dinge verbergen.

Mit grafischen Puzzles wurde bei LucasArts lange experimentiert. In den Monkey-Island-Titeln gibt es einige Hinweise, die sich in Bildern verstecken und beispielsweise Richtungsangaben enthalten. In »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« muß der Spieler Steinscheiben nach kryptischen Vorgaben in die richtige Position drehen. Inzwischen verwenden viele Adventures Zwischensequenzen nach dem Denksport-Prinzip, bei dem Verschiebepuzzle oder andere, in sich abgeschlossene Minispiele verwendet werden. Auf die Spitze gebracht wurde dieses Prinzip bei »The 7th Guest«, welches nur noch solche Minispiele, aber keine Adventure-Rätsel mehr enthält. Das erste Mal wurde das Prinzip übrigens in »Zork Zero« verwendet. Mit den grafisch basierten Spieleinlagen wollte man Grafik in das Spiel einbauen, ohne den eigentlichen Textadventure-Kern anzutasten.



Auch »Magnetic Scrolls« war wenig Erfolg beschert. Die sieben Spiele dieser Firma sind heute unauffindbar verschwunden.

Der Maßstab der Komplexität

Will man Adventurespiele auf ihre Komplexität hin »messen«, stellt sich die Frage nach dem Maßstab. Es gibt kein eindeutiges Verfahren, mit dem Abenteuer miteinander verglichen werden können. Um aber eine ungefähre Rangliste zu erhalten, haben wir in 25 bekannten Spielen der letzten fünfzehn Jahre die Zahl der manipulierbaren Objekte untersucht. Die Anzahl der Gegenstände ist ein guter Indikator für die Komplexität eines Spiels: Je mehr Gegenstände es enthält, desto mehr Kombinationsmöglichkeiten sind vorhanden. Der Faktor gewinnt an Bedeutung, wenn das Spiel nicht linear aufgebaut ist, sondern die Bedeutung eines Gegenstands sich irgendwann im Spielverlauf erschließt. Es gibt allerdings auch Adventures, bei der die Gegenstände immer just dann auftauchen, wenn der Spieler sie braucht – diese lineare Struktur zerstört natürlich die Komplexität.

Ein anderes Element, das eine Rolle spielt, ist der Einsatz des Gegenstands. Manche Spiele haben eine echte Wegwerf-Mentalität: Objekt finden, benutzen und weg. Nur wenige Spiele gehen gewitzter vor. Auch hier mag



THUNDERHAWK 2
FIRESTORM

„...ein würdiger Nachfolger für den Actionknaller Comanche."
PC Spiel 3/96

4/5 Hot Game Award

„Die saubere technische Gestaltung, die brillante Atmosphäre und das packende Missionsdesign machen Thunderhawk 2 für mich zum fesselndsten PC-Action-Spiel."
PC Games 3/96

84%

- Actiongeladene Hubschrauber-simulation
- Detaillierte 3D-Polygon-Grafik mit Texture-Mapping
- Deutsche Sprachausgabe

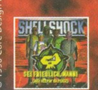
...MIT
BODEN-
UNTERSTÜTZUNG

SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug zu einem absoluten Highlight."
Fun Generation 3/96

„Shellshock ist randvoll mit Spielbarkeit und Action."
Computer & Video Games (UK)

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!

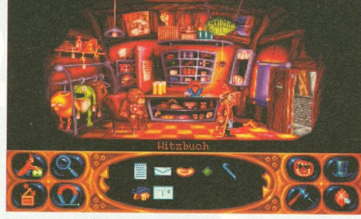


SOUNDTRACK
AUF MAXI-CD









Letzte Rettung für das Genre? »Simon the Sorcerer« bietet als eines der wenigen aktuellen Spiele richtige Knobelkost.

als Beispiel wieder Zork Zero gelten, wo Gegenstände bis zu drei völlig verschiedene Funktionen erfüllen: Mal sind sie Werkzeug, dann wieder ein »Preis«, für den es Punkte gibt, wenn sie an einer bestimmten Stelle deponiert werden (und wer die Reihenfolge vertauscht und gierig auf Punkte spielt, bringt sich selbst in eine nicht mehr auflösbare Sackgasse).

Umgekehrt kann ein Adventure seine Gegenstände auch sehr sinnlos einsetzen. In »The Dig« gibt es beispielsweise nur knapp 40 Gegenstände, von denen zehn keine Funktion haben, außer als Türöffner zu dienen. Sechs »Rods« und vier »Plates« enthalten Codes oder müssen in einen Rahmen gesetzt werden. All das ist derart offensichtlich, daß es nur als Spielerbeschäftigungs-Taktik herhalten kann, mit einem »Puzzle« aber recht wenig zu tun hat.

Zu guter Letzt ist das Benutzer-Interface wichtig. Ein Spiel mit mehr Kommandos bietet auch mehr Kombinationsmöglichkeiten. Ein Programm, welches nur »Benutze« kennt, ist automatisch schneller gelöst, als eines, bei dem zwei Gegenstände auf verschiedene Arten kombiniert werden können. Deswegen ist ein Textadventure mit hundert Gegenständen in der Regel schwerer als sein grafischer Geselle. Wie wir daraus einen groben Wert für die Komplexität errechnen, sehen Sie in der Tabelle.

Der Verfall der Rätselkultur

Schaut man sich unter diesen Gesichtspunkten jüngere Adventures an, dann muß man tatsächlich zugeben, daß Abenteuerspiele immer leichter werden. Wie in der ersten Hälfte dieser Analyse erwähnt, verlieren die grafischen Adventures aufgrund ihrer Bedienung ein gewisses Maß an Komplexität. Dies wird keinesfalls durch »größere« Spiele ausgeglichen. »The Dig« hat beispielsweise weniger Gegenstände als das erste Zork-Spiel; noch dazu fallen Verben und »obskure« Benutzung fast völlig weg. Einige wenige Denksport-Aufgaben innerhalb des Spiels können diesen Komplexitäts-Verlust nicht aufheben. Auch gegenüber früheren LucasArts-Spielen ist hier ein deutlicher Abfall festzustellen: »Indiana Jones Atlantis« kannte viermal so viele Objekte und hatte zudem noch neun Kommandos (plus drei unterschiedliche Lösungswege). Ähnliches kann man von Legend berichten: Obwohl es drei CD-ROMs belegt, hat »Mission Critical« bei weitem nicht die Spieltiefe von »Timequest« oder »Eric the Unready«.

So gesehen ist die einzige Firma, die heute noch Adventures mit großer Komplexität entwickelt, das Team von Adventuresoft. »Simon the Sorcerer« ist eindeutiger Gewinner der modernen Spiele, wenn man nur auf die Puzzledichte schaut. Als einzige Neuerscheinung kann »Riddle of Master Lu« mithalten.

Läßt sich der Verlust der Spieltiefe aufhalten? Das entscheidet alleine der Kunde. Als Mitte der Achtziger Jahre auch einfachste Grafikadventures mehr verkauften, als Infocom-Perlen, waren die Weichen für das Ende des Textspiels gestellt. Nachdem Spiele mit Icon-Oberfläche wesentlich mehr verkauften als Spiele mit Eintipp-Funktion, gab selbst die letzte Bastion bei Legend den Parser endgültig auf. Solange sich Spiele-Entwickler durch steigende Verkaufszahlen bestätigt fühlen, ihre Programme abzuspecken und nicht durch Puzzledesign zu glänzen, wird eine Schachtel mit den »Lost Treasures of Infocom« nicht nur Liebhaberwert haben, sondern auch letzte Rettung für ausgehungerte Puzzle-Knobler sein. **(bs)**

25 Spiele im Komplexitäts-Test

Name	Hersteller	Jahr	Gegenstände	Aktionen
Day of the Tentacle	LucasArts	1993	ca. 105	9 Verben
Eric the Unready	Legend Entertainment	1993	ca. 130	ca. 100 Verben
Gabriel Knight 2	Sierra	1995	ca. 50	nur »Klick«
Indiana Jones 4	LucasArts	1992	ca. 130	9 Verben
Kings Quest 3	Sierra	1986	ca. 30	ca. 30 Verben
Kings Quest 5	Sierra	1991	ca. 50	8 Icons
Kings Quest 7	Sierra	1995	ca. 40	nur »Klick«
Lurking Horror	Infocom	1986	ca. 55	ca. 80 Verben
Malcoms Revenge	Westwood	1995	ca. 40	nur »Klick«
Maniac Mansion	LucasArts	1988	ca. 80	15 Verben
Mission Critical	Legend Entertainment	1995	ca. 55	ca. 40 Verben
Monkey Island 2	LucasArts	1991	ca. 100	9 Verben
Return to Zork	Infocom	1994	ca. 85	ca. 30 Icons
Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	1995	ca. 85	3 Icons
Simon the Sorcerer 1	Adventuresoft	1994	ca. 100	12 Verben
Simon the Sorcerer 2	Adventuresoft	1995	ca. 130	8 Icons
Space Quest 2	Sierra	1988	ca. 25	ca. 30 Verben
Space Quest 4	Sierra	1991	ca. 40	ca. 30 Verben
Space Quest 6	Sierra	1995	ca. 60	6 Icons
Spellbreaker	Infocom	1985	ca. 50	ca. 100 Verben
The Dig	LucasArts	1995	ca. 40	nur »Klick«
The Guild of Thieves	Magnetic Scrolls	1987	ca. 65	ca. 100 Verben
Timequest	Legend Entertainment	1991	ca. 75	ca. 100 Verben
Zork 1	Infocom	1980	ca. 60	ca. 80 Verben
Zork Zero	Infocom	1987	ca. 140	ca. 120 Verben

Vergleicht man ältere Spiele mit heutigen Titeln, ist ganz klar ein Trend weg von der Komplexität zu erkennen. »Zork Zero« ist mit seinen 140 Objekten eines der komplexsten Spiele aller Zeiten. »The Dig« landet mit seinen knapp 40 Objekten, die alle lediglich mit einfachem Mausklick ohne jedes Kommando verwendet werden, am unteren Ende der Skala. Die Komplexität eines Spiels erhöht sich mit der Anzahl der »Verben«. Bei Textadventures kann ein Gegenstand auf sehr viele Arten benutzt werden; bei den jüngsten grafischen Adventures wird dies auf wenige Icons reduziert. Manche Titel (»The Dig«, »Malcoms Revenge«) arbeiten völlig ohne Kommandos und lassen den Spieler nur noch Objekte anklicken.

EVOCATION

Zwischen Traum und Wirklichkeit

Ausgezeichnet mit dem EMMA Award 1995

CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (verfügbar ab März '96 für Mac + PC)

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax 089/324 66 204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

Test: »Music Maker«

Musik liegt in der Luft

Komponieren leicht gemacht: Der »Music Maker« hilft Hobbymusikern, aus Samples eigene Songs zu basteln.

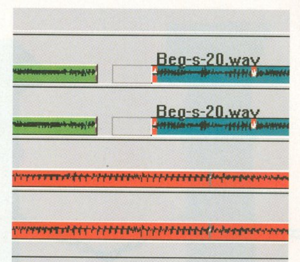
So präsentiert sich der Music Maker: Links das Fenster mit den Samples, daneben die 8 Spuren und darüber die Iconleiste mit den Werkzeugen.

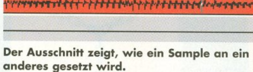
Softwarehersteller versprechen schon seit geraumer Zeit, daß es mit wenigen Mausklicks möglich sei, auch ohne musikalische Vorkenntnisse tolle Songs zu komponieren. Die Praxis sah bislang größtenteils zappenduster aus. Entweder waren die Möglichkeiten ähnlich eingeschränkt wie der Tonumfang eines Kammbläsers oder die Qualität der mitgelieferten Samples glich einem Tag am Meer – rauschen pur. Einziger Lichtblick ist der »Music Maker« von Magix Software, mit dem sich dank einer professionellen Arbeitsoberfläche hervorragende Ergebnisse erzielen lassen.

Das zugrunde liegende System ist einfach, denn im Prinzip müssen Sie nur beliebige Klangfetzen aneinanderreihen, um ein Lied zu erhalten. Diese digitalisierten Klänge werden Samples genannt und stammen entweder direkt von der Programm-CD oder zusätzlichen Datenscheiben von Magix, die Musikbereiche von Rock bis Techno abdecken.

Bevor Sie an die eigentliche Arbeit gehen, will das Programm wissen, ob Sie die Klangfolgen mit 22 oder 44 kHz abspielen wollen. Die niedrigere Frequenz reicht im Grunde genommen aus und schluckt außerdem nur den halben Speicherplatz. Größer sind die Unterschiede, wenn Sie statt 16 Bit nur mit verrauschten 8 Bit Auflösung arbeiten; außerdem dürfen Sie entweder in Mono oder Stereo komponieren.

Die Programmoberfläche ist hauptsächlich in vier bis acht Spuren unterteilt, auf denen Sie die Samples plazieren. Diese entnehmen Sie einem kleinen Fenster am linken Bildrand, in dem Sie die entsprechenden Verzeichnisse auf CD oder Festplatte anwählen, dann mit der Maus



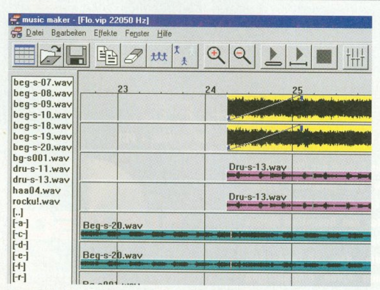


Der Ausschnitt zeigt, wie ein Sample an ein anderes gesetzt wird.

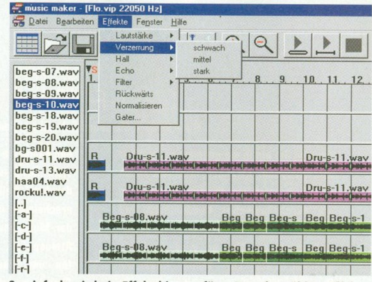
anklicken und auf die gewünschte Spur ziehen. Damit Sie beim Komponieren den Überblick behalten, sollten Sie sich an ein einfaches System halten. Bauen Sie den Song zum Beispiel von unten nach oben auf, indem Sie auf die unterste Spur das Schlagzeug legen, darüber den Baß, dann die Rhythmusgitarre und so weiter. Stereosamples belegen übrigens zwei Spuren, so daß Sie in diesem Modus maximal vier Spuren benutzen können.

Damit die Musikstückchen im richtigen Timing plaziert werden, helfen eine Zeitskala am oberen Fensterrand und ein Raster, in das Sie die Klänge einklinken. Dieses Raster läßt sich mit den unterschiedlichen Zoomstu-

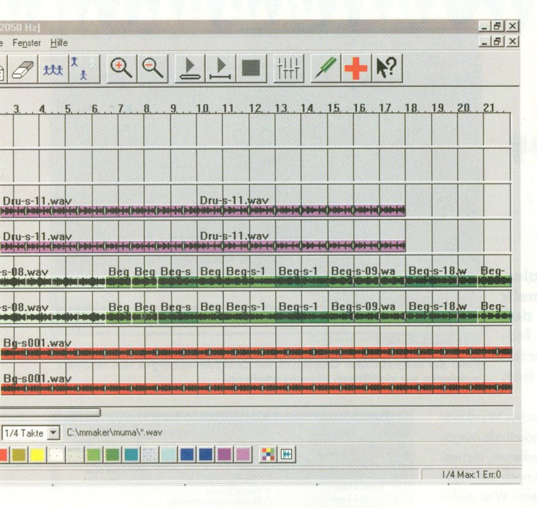
Mit dem »Gater« lassen sich Samples in bis zu 16 Teile »zerhacken« und per Lautstärke oder Filter verändern.



Wenn Sie die Punkte um das gelbe Sample anklicken, werden Länge, Lautstärke oder Fading geändert.



So einfach wird ein Effekt hinzugefügt: Sample wählen, Effekt bestimmen und der flotte Algorithmus sorgt für die Verzerrung.





AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie einen Videoclip, auf dem Henrik Fisch und Florian Stangl anhand eines praktischen Beispiels erklären, was der Music Maker alles kann. Außerdem finden Sie dort eine Demoversion des Music Maker und von Cool Edit.

fen nur umständlich justieren, erlaubt dann aber sehr genaue Abstimmungen. Hilfreich ist auch die farbliche Markierung des Samples, die Sie beliebig ändern dürfen; ähnliche Klänge sollten die gleiche Grundfarbe enthalten und in den Abstufungen variieren.
Die einzelnen Töne ändern Sie mit der Maus, indem Sie einen der sechs Punkte anklicken, die das Klangsymbol wie ein Rahmen umgeben. Damit schneiden Sie es ab, starten es zu einem späteren Zeitpunkt, ändern die Lautstärke oder blenden das Sample weich ein oder aus. Mehrere Sounds lassen sich zusammenfassen und gemeinsam editieren oder mit Effekten versehen. Möglicherweise macht sich eine leichte Verzerrung ganz gut oder die Höhen sollten etwas herausgefiltert werden. Hall- und Echoeffekte in je drei Stufen sind ebenso möglich wie das rückwärts spielen des Samples. Gerade für den Technobereich ist der Gater interessant, denn damit lassen sich mit bis zu 16 Reglern Lautstärke oder Filter rhythmisch verändern, was interessante Effekte hervorruft.
Die Grundlagen in Sachen Bedienung und Austattung stehen somit zur Verfügung, doch ohne Ihre Kreativität tut sich herzlich wenig. Das uninspirierte aneinanderreihen von Samples aus dem Fundus der Magix-CDs bringt kein annehmbares Ergebnis, andererseits sind die Möglichkeiten bei einer zielstrebigen Vorgehensweise schnell erschöpft. Hier gibt es zwei Möglichkeiten, das Potential des Music Makers zu verstärken:
Entweder Sie besorgen sich in Musikfachgeschäften Sampling-CDs mit Audio- oder .wav-Dateien oder nehmen mit Ihrer Soundkarte eigene Klänge auf. Wie diese in den Music Maker integriert werden, entnehmen Sie bitte dem Kasten »Eigene Sounds«.
Für die Nachvertonung von Filmen wie beispielsweise dem bandeigenen Videoclip bis zum letzten Urlaub an der Adria gibt es einen enorm großen Fundus an lizenz- und gebührenfreien Sound-CDs, die eigentlich alle Lebensbereiche abdecken. Der Music Maker bietet gerade für Nachvertonungen die Möglichkeit, Videoclips und Eigenkompositionen zu synchronisieren. Mit der selben Option lassen sich auch MIDI-Songs mit Samples bereichern oder die Music-Maker-Werke mit Synthie-Klängen versetzen. Voraussetzung ist allerdings, daß Sie die entsprechenden Video- und MIDI-Treiber unter Windows installiert haben.
Der Music Maker hinterläßt insgesamt einen hervorragenden Eindruck, abgesehen von kleinen Schwächen in Sachen Bedienungskomfort. Im Vergleich zu anderen Kompositionshilfen ist er etwas komplizierter, bietet aber ungleich mehr Möglichkeiten, was diesen Nachteil wieder aufwiegt. Wer schon immer einmal ohne Instrumentenkenntnisse komponieren wollte, von den »MOD«-Trackern aber abgeschreckt wurde, wird angesichts des konkurrenzlosen Preises bestens bedient. **(fs)**

EIGENE SOUNDS

An eigene Klänge gelangen Sie, indem Sie Ihre Soundkarte mit einem Mikrofon, Kassettenrekorder oder CD-Player verbinden. Mit der Ihrer Karte garantiert beiliegenden Software nehmen Sie dann den gewünschten Klang in der bevorzugten Qualität auf; am besten mit 22 oder 41 kHz in 16-Bit-Stereo.
Damit die Samples gut klingen, müssen Sie diese so zurechtstutzen, daß sie als »Loop« abgespielt werden können, also sich wiederholen, ohne durch häßliche Knackser oder ein unerwünschtes auf- und abschwellen auffallen. Dazu schneiden Sie störende Teile des Samples weg und suchen nach den Stellen an Anfang und Ende, die ungefähr dieselbe Lautstärke haben. Dazu bietet sich vor allem das Shareware-Programm »Cool Edit« an, das wir Ihnen in der Rubrik Shareware (siehe Seite 166 vorstellen.
Dabei müssen Sie jedoch beachten, daß Sie Samples von Platten, CDs oder Kassetten mit dem »GEMA«-Zeichen nur für den privaten Gebrauch benutzen und nicht ohne weiteres öffentlich aufführen dürfen.



music maker

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

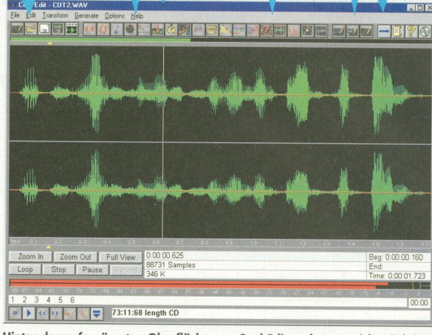
Empfohlen: 486er (min. 66 MHz) mit 16 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Musikprogramm
Hersteller:	Magix Software
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 500 MByte
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 80

IS' COOL, MAN!

Ein neuer Klangdatei-Editor löst normalerweise keine Goldrausch-Stimmung mehr aus. Da ist es schon ein kleines Wunder, daß sich »Cool Edit« – noch dazu mit diesem fröstelnden Namen – zu einem heißbegehrten Shareware-Schatz gemausert hat.



Hinter der aufgeräumten Oberfläche von Cool Edit verbergen sich mächtige Funktionen zur vielfältigen Klangbearbeitung.

Cool Edit ist in vielerlei Hinsicht ein untypisches Windows-Programm: Es verschlingt gerade mal anderthalb Megabyte Festplattenspeicher, ist kinderleicht zu bedienen, rechnet angemessen flott und ist uns doch tatsächlich noch nie abgestürzt. Zyniker würden jetzt vorschnell witzeln: Was nichts kann, stürzt auch nicht ab. Doch gerade der Funktionsumfang macht diesen Editor mega-cool.

Um an einer Klangdatei herumbasteln zu können, müssen Sie logischerweise erst mal eine laden, digitalisieren oder errechnen lassen. Laden ist primitiv? Denkste. Cool Edit akzeptiert nämlich nicht nur das Standard-Windows-Waveformat WAV, sondern eine ganze Reihe bekannter und weniger bekannter Dateivarianten bis hin zum Amiga-kompatiblen IFF-Format. Komfortabel ist, daß bereits beim Anklicken des Filenamens Cool auf Wunsch die Datei zur Kontrolle erst einmal abspielt. Einziger Wermutstropfen: Die Tonspur aus AVI-Videoclips extrahieren kann der Editor (noch) nicht.

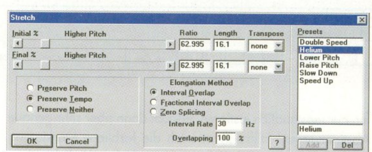
Das Aufnehmen ist nicht minder pfiffig; mit der Pause-Taste übergehen Sie elegant unwichtige Passagen und einblendbare CD-Steuerelemente machen das Sampling von Audiospuren zum Vergnügen. Damit nichts übersteuert, aktivieren Sie vor und während der Aufnahmen die extrem genaue Aussteuerungsanzeige. Variable Dezibel-Angaben, Dynamik- und Übersteuerungs-Indikatoren überzeugen hierbei.

»Selbst ist das Programm«, sagt sich Cool und errechnet Ihnen darüber hinaus auch gerne diverse Rauschvarianten, Telefon-Tonwahltöne oder verschlungene Sinus-Sounds. Geben Sie dem Editor ein kurzes Sample (zum Beipiel ein Aaaaaaaah) und eine Melodie in Form einfacher Maus-plazierter Noten vor, dann bastelt er daraus das entsprechende Liedchen.

Da liegt nun Ihre wie-auch-immer erschaffene Klangwelle vor Ihnen und will bearbeitet werden. Das Abschneiden, Kopieren, Einfügen und Dazuladen von Klangteilen funktioniert so einfach und schnell, als würden Sie mit einer Textverarbeitung Buchstaben umherschieben. Für den

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Version von Cool Edit für Windows im Verzeichnis »SHARE\COOLEDIT«.



Elmar Gunsch oder Schlumpf: Time Stretching erfüllt geheimste Stimmen-Sehnsüchte.

Feinschliff zoomen Sie in kritische Stellen hinein, springen automatisch zu Nulldurchgängen und kontrollieren eventuell entstandene Übersteuerungen, auch bei der Wiedergabe mit dem VU-Meter. Wer multimediale Hintergrund-Musik perfekt schneiden muß, der aktiviert mit der Loop-Funktion die automatische Abspiel-Wiederholung.

Das Salz in der Editoren-Suppe sind aber ohne Frage die zahlreichen Spezialfunktionen: Verstärker, Mischer, Hüllkurvengenerator, Compressor, Flanger, Hall, Echo, Delay, 3D-Effekte, Verzerrer, Rauschunterdrücker, Equalizer, Time-Stretch-Funktion (beispielsweise für Schlumpf-Stimmen) und einiges mehr hat Cool zu bieten. All diese Effekte arbeiten mit hohem Rechenaufwand und produzieren entsprechend saubere Ergebnisse, die es mit manch teurer Musiker-Spezialgerätschaft locker aufnehmen können. Frequenz-Analysen, Spektralansichten, eine Automation per Script-Datei und nicht zuletzt ausführliche Hilfe-Texte runden dieses wirklich coole Editor-Konzept sauber ab.

Die aktuelle Shareware-Version (1.52) von David Johnstons Cool Edit erlaubt nicht die simultane Verwendung aller Features, Sie müssen sich beim Programmstart für zwei Funktionsblöcke entscheiden. Lite-, Voll- und Vorzugsversionen kosten jeweils 25, 50 bzw. 100 Dollar und sind unter anderem via Internet (http://www.netzone.com/syntrillium) zu ordern. In Vorbereitung ist übrigens eine spezielle Windows-95-Variante, die dank 32 Bit-Technik den zwangsläufig rechenintensiven Spezialfiltern gehörig Dampf machen soll.

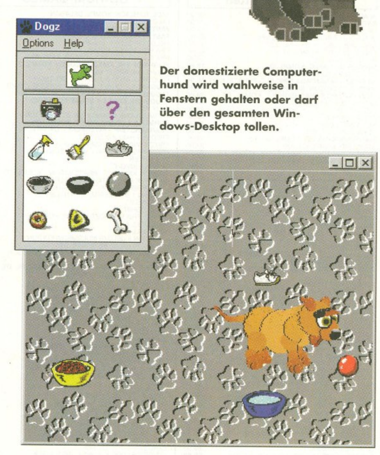
(Toni Schwaiger/bs)

BIZARRE ANWENDUNGEN

Dogz – Your Computer Pet

BEI FUSS!

Vier Pfoten, wedelt, bellt. Gesichtet in der Tierhandlung? Nein, beheimatet auf meinem Windows-Desktop.



Der domestizierte Computerhund wird wahlweise in Fenstern gehalten oder darf über den gesamten Windows-Desktop tollen.

Die Allgegenwart von des Menschen bester Freund nähert sich der Belästigungsgrenze. Beim allabendlichen Rumzappen gibt es kaum ein Entkommen mehr vor Kötern, die in Begleitung schmieriger Kommissar-Darsteller ganze Verbrecherkartelle niederwedeln. Das Werbefernsehen hat indes den Charme kulleräugiger Retriever-Welpen entdeckt, um damit auch für das lächerlichste Produkt noch Sympathien zu erregen. Und friedliche Spaziergänge werden unversehens zum Survival-Training, wenn einem ein zottiges Monster der Kategorie »Kalb« knurrend entgegenkommt. Der (aus mindestens 300 Metern Entfernung) zugebrüllten Herrchen-Versicherung »Der is liab, der tut nix!« schenkt man in solchen Augenblicken ähnlich viel Vertrauen wie Werbeaussagen der Telekom.

Der Partner auf vier Pfoten hat auch den PC endgültig erobert. Ob Bildschirmschoner-Modul »Bad Dog«, Hundealltag-Simulation »P.A.W.S.« oder Köterklopädie »Microsoft Dogs« – vor den digitalen Auswüchsen von Fido und Konsorten gibt es kein Entrinnen.

Mit »Dogz – Your Computer Pet« bereichert die US-Firma PF-Magic dieses tierische Angebot um eine überaus sinnvolle Variante. Man denke nur an die Millionen Hundefreunde, die aus mannigfaltigen Gründen keinen Vierbeiner halten können. Seien es hartherzige Vermieter, gefühlskalte Arbeitsstätten mit Hundeverbot oder schlichtweg das Schaudern beim Gedanken an winterliches Gassigehen während eines Schneesturms – die artgerechte Haltung ist nur schwer realisierbar.

Fünf Welpen stehen nach Programmstart zur Wahl. Nachdem Sie mit jedem der enorm knuffig animierten Bitmap-Bellos probegespielt haben, entscheiden Sie sich für einen. Kleine Hunde werden groß – so auch Ihr neuer Freund. Im Laufe der Wochen wächst das gute Tier heran und zeigt neue Wesenszüge.



Dogz läßt sich auch als Bildschirmschoner verwenden, auf Wunsch mit Wachhund-Funktion: Will jemand an Ihrem PC herumwerkeln, der Ihr Paßwort nicht kennt, wird er böse angekläfft.

Wahlweise tappt der Desktop-Hund in einem eigenen Fenster herum (quasi ein Windows-Zwinger) oder darf über den ganzen Bildschirm toben. Im Gegensatz zu einem Bildschirmschoner ist Dogz interaktiv. Per Doppelklick schnippen Sie zum Beispiel mit den Fingern und pfeifen. Kommt der Hund brav angehoppelt, gibt man ihm zur Belohnung einen Leckerbissen aus dem Utensilien-Menü. Hier greifen Sie auch zu Wasserschüssel, Futternapf oder Spielzeug: Den Ball wirft man geschwind über den Desktop; Hund hechelt hinterher. Mit der Mauszeiger-Hand können Sie Ihren Liebling streicheln oder unsanft anpacken und an einem anderen Ort wieder absetzen. Die schönsten Momente des Hundelebens lassen sich per Mausklick aufs Kamera-Icon als Bilddatei verewigen. **(hl)**

DOGZ

HERSTELLER:
PF-Magic/Virgin USA

PREIS:
ca. 80 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er, Windows, Super VGA, 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Gerade noch erkennbar durch Bildschirmschoner mit »Wachhund-Modus«.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
... und das beste: Es ist kein Flipper!

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Keimender Irrglauben, daß der eigene Hund genauso artig hört wie die Digital-Dogz.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Hunde, die bellen, beißen nicht.

Computer Peripheral Products





15sXtraterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen.

Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- **ESCOM**
- **Media Markt**
- **SATURN**
- **ComTech**

Dort wartet Commander X auf Sie. Noch Fragen?

Just call or fax:

Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr

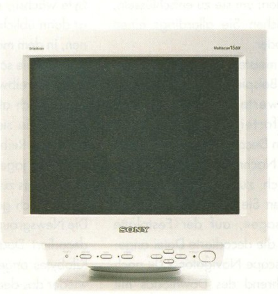
Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

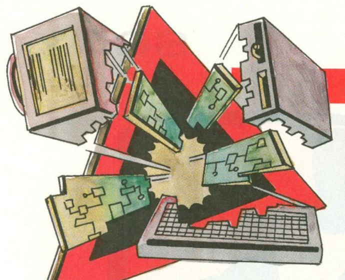
Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony





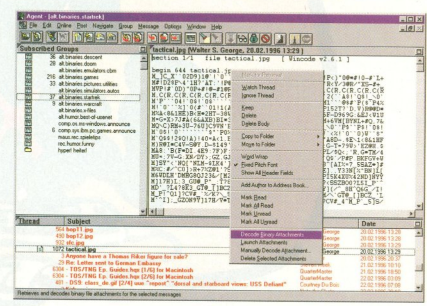




Keine Panik:

DIE CODEKNACKER

Zahlen- und Zeichenwüsten aus dem Internet – was fängt man mit den codierten Nachrichten nur an?

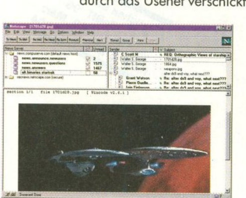


Bilder und Programme kommen über das Usenet nur als Zahlensalat an. Programme wie »Free Agent« können das Gewirr entschlüsseln.

Da haben Sie sich also in das Internet begeben, eine Newsgroup mit Spiele-Patches gefunden, einen Editor für Ihr Lieblingsspiel downgeloadet – doch auf Ihrer Festplatte ist nur eine wirre Zeichenwüste angekommen. Kein Entpacker wirkt, direkt starten kann man das Ding auch nicht.

Wer in dieser Situation steckt, ist auf eines der größten Probleme im Internet gestoßen. Das weltweite Netz ist nämlich auch heute noch durch alte Computersysteme und deren Beschränkungen gehemmt. In den »Newsgroups« des »Usenets« sind beispielsweise nur ganz normale Buchstaben (sogenannte 7-Bit-Zeichen) erlaubt. Schon das Eintippen von Umlauten führt hier zu Problemen, da diese nicht innerhalb des Standard-7-Bit-Zeichensatzes vertreten sind.

Programme für den PC bestehen aber aus einzelnen Bytes, und ein Byte hat nun mal acht Bits. Würde man ein Programm einfach Byte für Byte als Nachricht in eine Newsgroup schreiben, ginge ein Achtel verloren, das Programm wäre unbrauchbar. Deswegen werden sogenannte »binäre Dateien« codiert, bevor sie in das Usenet verschickt werden. Beim »UUencoding« werden drei Bytes zusammengefaßt (24 Bits) und in vier Buchstaben zerlegt (zu je sechs Bits). Diese Datei wird dadurch zwar um ein Drittel länger, kann aber problemlos durch das Usenet verschickt werden; um sie zu entschlüsseln, brauchen Sie allerdings einen Decoder.



Netscape Navigator 2.0 stellt codierte Bilder sogar automatisch korrekt dar.

Die meisten Newsreader, wie zum Beispiel das höchst empfehlenswerte »Free Agent« (ftp.forteinc.com) enthalten schon Decodier-Routinen. Wenn eine Nachricht nur aus Kauderwelsch zu bestehen scheint, klicken Sie auf »Decode Binary Message«; auf der Festplatte wird die decodierte Datei angelegt. Gerade bei Bildern ist »Netscape Navigator 2.0« noch praktischer: Er kann Bilder während des Downloads mit »UUdecode« entschlüsseln und gleich im Fenster anzeigen.

Das UUencode-Verfahren ist aber nicht das einzige Verfahren, das im Internet genutzt wird. Unter anderem gibt es noch »BinHex«, »XXencode« und »MIME«, die alle ebenfalls dazu dienen, aus acht Bits sechs zu machen. Leider verstehen die Newsreader diese etwas exotischeren Formate manchmal nicht. Deswegen sollten Sie sich ein zusätzliches, externes Decodier-Programm besorgen. Besonders empfehlenswert ist »XFERPRO« von »Sabasoft«. Das Programm finden Sie in Online-Diensten, in dem Sie nach »Sabasoft« suchen.

Es gibt allerdings noch eine weitere Falle, in die Sie mit solchen codierten Dateien stolpern können. Die meisten Usenet-Server haben eine Beschränkung was die Länge einer Nachricht angeht. So dürfen manchmal nicht mehr als 64 Kilobyte am Stück übertragen werden; wenn ein Bild nun aber 100 Kilobyte groß ist (und durch das Codieren sogar auf 133 Kilobyte wächst), muß es in mehrere Teile gesplittet werden. Es ist dann üblich, die einzelnen Teile im Namen zu kennzeichnen, in dem man beispielsweise (1/3), (2/3) und (3/3) in die Betreff-Zeile schreibt. Jedoch halten sich nicht alle an die korrekte Schreibweise, so daß Free Agent und Netscape nicht automatisch alle Teile finden können. In einem solchen Fall müssen Sie sie einfach als Textdatei speichern und in der richtigen Reihenfolge durch ein externes Programm wie XFERPRO jagen.

Ein Hinweis zum Schluß: Benutzer des Onlinedienstes »AOL« müssen sich gar nicht mit der Decodierung herumschlagen. Die Newsgroups in AOL werden auf Wunsch vollautomatisch decodiert. Dadurch sparen Sie sogar Geld – statt der auf 133 Kilobytes angewachsenen Datei aus unserem Beispiel wird wieder das decodierte Bild mit nur 100 Kilobytes übertragen, was natürlich viel schneller geht. **(bs)**



Bestellannahme:
Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131

Fax: 0241/508973
Fax: 0241/563902
BTX NEWSINFO: CORNER#



Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

BITTE KLÄREN SIE VOR BESTELLUNG TELEFONISCH DIE PREISE AB, UM MISSVERSTÄNDNISSEN VORZUBEUGEN
NEUERSCHEINUNGEN UND AKTUELLE PREISINFORMATIONEN FINDEN SIE **TÄGLICH** IN UNSERER BTX-INFO

MPC 2 CDROM 8MB	PREIS
BUDGET und CUTWARE	
7th Guest EV	22,90DM
Aces over Europe DH	9,90DM
Adv. Destroyer Simulator EV	9,90DM
B-17 Flying Fortress DH	19,90DM
Beneath a steel Sky DV	22,90DM
Breakthrough DH (Win) *	19,90DM
Burntime DV	14,90DM
Buzz Aldrin`s Race i Space DH	22,90DM
Caesar DV	22,90DM
Campaign EV	17,90DM
Campaign 2 DV	24,90DM
Civilization DH	39,90DM
Day of the tentacle DV	34,90DM
Der Clou + Profidisk DV	24,90DM
Descent DV	39,90DM
Desert + Jungle Strike DH	29,90DM
Die Siedler DV	32,90DM
Dogfight DH	19,90DM
DSA 1 DV	39,90DM
Dune + 7th Guest DH	29,90DM
Dune 2 DH	29,90DM
Elite Plus EV	22,90DM
Empire de Luxe DV	14,90DM
Eye of the beholder Trilogy EV	44,90DM

Ultima 1-6 EV Jewel DM 69,90

F-117 A Nighthawk DH	19,90DM
Formula One Grand Prix DH	39,90DM
Fuzzy`s World DV	39,90DM
Gabriel Knight EV *	22,90DM
Goblins 1+2 DV	22,90DM
Goblins 3 DV	22,90DM
Hand of Fate DV	34,90DM
High Command EV	17,90DM
Hi-Octane DV	39,90DM
History Line 1914-1918 DV	14,90DM
Hollywood Pictures DV	39,90DM
Indy Car Racing DH	22,90DM
King`s Quest 6 DH	22,90DM
King`s Quest 7 DV	34,90DM
Labyrinth of time Classic DH	29,90DM
Lands of Lore DV	34,90DM
Lemmings / Dragon`s Lair DH	22,90DM
Lost in Time DV	22,90DM
M1 Tank Platoon + 50 DH	34,90DM
Master of Orion DH	39,90DM
Megarace EV OEM	29,90DM
Might & Magic 3-5 US	49,90DM
Novastorm /Spectre VR DH	22,90DM
North & South EV	9,90DM
Panzer General DH	34,90DM
Pirates Gold! DH	39,90DM
Popoulus II + Powermonger DH	29,90DM
Privateer DL DH	29,90DM
Railroad Tycoon DL DH *	.TBA
Rüsselsheim DV *	22,90DM
Sam & Max DV	34,90DM
Sherman M4 EV	9,90DM
Silent Service II EV	19,90DM
Sim Ant Classic DV	34,90DM
Sim Earth Classic DV	34,90DM
Sim Life Classic DV	34,90DM
Simon the sorcerer DV	29,90DM
Space Quest 4 DH	22,90DM
SSN-21 Seawolf DV	29,90DM
Strike Commander DL DH	29,90DM
Strike Squad/Star Leg./WoR DH	14,90DM
Super Tetris DH	34,90DM
Syndicate Plus DV	29,90DM
System Shock Classic DV	29,90DM
Team Yankee EV	17,90DM
Tornado + Desert Storm DH	17,90DM
TV Sports Basketball + 5 DH	19,90DM
TV Sports Football + 5 DH	19,90DM
UFO DH	39,90DM
Ultima 7 Bundle Classic DH	29,90DM
Ultima Underworld 1&2 DH	29,90DM
War in the Gulf EV	17,90DM
Wing Commander Armada DH	29,90DM
Wing Commander DH	34,90DM
Wing Commander 2 DL DH	29,90DM
Wizardry 7 DV	14,90DM

SHOVELWARE

ACES COLLECTION DH (Red Baron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)	67,90DM
BIG 10 PACK VOL. 1 EV (Ultimate Domain, Commander Blood, Metal Marines, Megarace, Alien Logic, D/Generation, Casino Master, Tom Landry Football, Jetfighter II, Crystal Calibum Pinball)	69,90DM
LARRY I-III + V-VI DH	67,90DM
LUCAS ARTS ARCHIVES EV (Dayof the Tentacle, Sam&Max, Indy 4, Star Wars Screen Saver Rebel Assaut 3 Level Limited Version,+ Demos)	59,90DM
LUCAS ARTS CLASSIC ADV. DV	79,90DM
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES DV (Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)	79,90DM
A.D&D MASTERPIECES DH (Dark Sun 1&2, Ravenloft 1 & 2, Al-Quadim, Menzoberranzan)	69,90DM
MADE IN GERMANY DV (Battle Isle 2, Anstoß, DSA 2)	59,90DM
MEGAPAK 4 EV (Panzer General, AEGIS:GOTF,.Space Ace, Tornado, Empire Soccer, Savage Warriors, Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore)	69,90DM
SID MEIER CLASSICS DV (Civilization, Colonization, Pirates Gold, Railroad Tycoon)	89,90DM
ESSENTIAL COLL. FLIGHT DV (F-14 Fleet Defender, 1942 PAW, Wings of Glory)	59,90DM
ESSENTIAL COLLECTION SPORTS DV (FIFA Soccer, PGA Tour Golf, Formula One Grand Prix)	64,90DM
20 WARGAME SET CLASSICS (S.S.I.) EV (Panzer General, D-Day, Beginning of the end, Conquest of Japan, Global Domination, When two worlds war, American civil war 1-3, Gold of the Americas, Reach for the stars, Warlords, BAttlefront, Battles of Napoleon, Carrier strike, Western Front, Sword of Aragon, Pacific War, Tanks!, Clash of steel, Conflict middle East, & Korea, und Demos von Steel Panthers, Silent Hunter, Su-27 Flanker)	69,90DM
WESTWOOD COMPILATION DV (Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)	79,90DM

Standardprogramm

11th Hour DV	99,90DM
3D Ultra Pinball DH	67,90DM
5th Musketeer DV *	.TBA
7 Tage und 7 Nächte DV	64,90DM
Aces of the deep DV	89,90DM
Across the Rhine DV	79,90DM
Advanced Civilization EV	84,90DM
AIV Networks DV	84,90DM
Albion DV	89,90DM
Aliens DH	69,90DM
Anvil of dawn EV	84,90DM
Apache Longbow DH	69,90DM
Archibald Applebrooks Adv. DV	69,90DM
Ascendancy DV	79,90DM
Assault Rigs DH *	.TBA
Asterix DV	69,90DM
Atari Action Pack 2 EV	49,90DM
Baryon DH	69,90DM
Battle Beast DV	84,90DM
Battle Team 2 DV	69,90DM
Battle Isle 3 DV (WIN)	74,90DM
Battlecruiser 3000 A.D. DH	.TBA
Beavis & Butthead (Win95) DH	79,90DM
Bermuda Syndrome DV	89,90DM
Big Red Racing DV *	.TBA
Biing! DV	59,90DM
Black Rein DH	29,90DM
Bleifuß (Screamer) DH	59,90DM
Blind Date DH	54,90DM
Bolo DV	59,90DM
Braindead 13 DH *	79,90DM
Bundesligamanager 3 DV	67,90DM
Buried in time DH	84,90DM
Carrier Str. Force (Navy Strike) DV	84,90DM
Caesar II DV	79,90DM
Chewy - Flucht von F5 DV	69,90DM
Chronomaster DH *	84,90DM
CivNet DV	99,90DM
Comix Zone US (Win)	84,90DM
Command - Aces of the deep EV	79,90DM
Command & Conquer Pt.1 EV/DV	99,90DM
C&C Mission EV/DV *	.TBA
Commodore 15Pack DH (WIN95)	34,90DM
Conqueror A.D. 1086 DH *	67,90DM
Crusade DV	84,90DM
Crusader - No Remorse DV	84,90DM
Cyberbikes EV	89,90DM
Cyber Judas DH *	.TBA
Cybermage DV	84,90DM
Cyberspeed (Win95) DV	69,90DM
Dark Eye DH	79,90DM
Der Druidenzirkel DV	67,90DM
Der Kapitalist (Capitalism) DH	69,90DM
Der Seelenturm DV	84,90DM
Der Talismann DV	69,90DM
Destruction Derby DH	99,90DM
Die Siedler 2 DV *	.TBA
Dime City DV	84,90DM
Discworld DDE	84,90DM
DSA 3 DV *	.TBA
Dungeon Master 2 DV	89,90DM
Earthsiege 2:Skyforce (Win95) DH	79,90DM
Earthworm & Jim (WIN95) DH	67,90DM
Empire 2- The Art of war EV	74,90DM
Entomorph DH	69,90DM
Expect no Mercy EV (WIN)	84,90DM
Extreme Pinball DH	56,90DM
Fade to Black DV	89,90DM
Fast attack DV *	.TBA
FIFA Soccer `96 DV	84,90DM
Fighter Duel DH	74,90DM
Flight Light Plus EV	67,90DM
Flight Simulator 5.1 DV	119,90DM
Flight Shop für FS5 DH	79,90DM
FPS Football Pro 96 EV IMPORT	119,90DM
Frankenstein US (Original statt mieser "deutscher" Übersetzung)	109,90DM
Full Throttle (Vollgas) DV	84,90DM
Gabriel Knight II DH	99,90DM
GAME SUPPORT VOLUME 1	24,90DM
Grand Prix Manager (WIN) DV	89,90DM
Harpoon 2 DL EV	109,90DM
Hattrick ! Ikarion DV	79,90DM
Heroes of Might & Magic EV/DV	79,90DM
Hugo 3 DV	69,90DM
Imperium Romanum DV	84,90DM
Incredible Machine/Woodruff DV	67,90DM
Incredible Machine 2 oder 3 EV	79,90DM
Indy Car Racing V2.0 DV	79,90DM
Jagged Alliance DV	89,90DM
Jewels of the Oracle DV	84,90DM
Kaiser DeLuxe DV	59,90DM
Links Pro 386 + 2 Kurse EV	67,90DM
Links Course Prairie Dunes EV	47,90DM
Links Course Devil Island EV	47,90DM
Links C. Riviera Country C. EV	47,90DM
Little Big Adventure DV	69,90DM
Lode Runner Net DH *	89,90DM
Magic Carpet 2 DV	84,90DM
Magic the Gathering (Win95) DV *	.TBA
Mechwarrior II + DV	79,90DM
Mechwarrior II Mission CD	49,90DM
Mephisto Genius 2 DV	89,90DM
Micro Machines 2 Sp. Ed. DH	54,90DM
Millenia DV	64,90DM
Mission Critical DH	79,90DM
Monopoly DV	69,90DM
Myst DV	67,90DM
NBA Live `96 DV *	84,90DM
Need for speed DV	84,90DM
NHL Hockey `96 DV	84,90DM
Overdrive/Arcade Pool DH	54,90DM
Panzer General 2 DH	69,90DM
PGA Tour Golf `96 DH	89,90DM
Spanish Bay für PGA EV	44,90DM
Phantasmagoria DV	89,90DM
Pinball 95 DH (Maxis)	59,90DM
Pinball Illusions DH	59,90DM
Pitfall DV (WIN 95)	84,90DM
Poker Party EV	59,90DM
Pole Position DV *	89,90DM
Police Quest - The SWAT DV *	79,90DM
Pool Champion DH (Win95)	59,90DM
Prince of Persia Collection DH	49,90DM
Prisoner of Ice DV	84,90DM
Pro Pinball - The Web DV	54,90DM
Psychic Detective DH	74,90DM
Psycho Pinball DV	69,90DM
RAN Trainer 2 DV	69,90DM
Raven Project DH	59,90DM
Rayman DH *	.TBA
Realms of Chaos DH	59,90DM
Rebel Assault DDE	29,90DM
Rebel Assault 2 DV *	84,90DM
Riddle of Master Lu DV *	.TBA
Road Warrior DH	59,90DM
Robot City EV	99,90DM
Sea Legends DV	79,90DM
Sensible World of Soccer DV	79,90DM
Shanghai Greatest Moments DV	79,90DM
Shannara EV	89,90DM
Shivers DH	74,90DM
Shockwave (Win95) DV	84,90DM
Silent Hunter DH *	.TBA
Silent Steel DV	114,90DM
Silent Thunder (Win95) DH *	.TBA
Sim City 2000 Coll. DV (incl. Urban renewal Kit, Scenery 1, Bonus Städte u. Scenarien)	89,90DM
Sim Classics 2 DV (Sim Earth, Sim Farm, A-Train)	67,90DM
Sim Isle DH	74,90DM
Sim Tower (Win) DV	79,90DM
Sim Town (Win) DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2 Relaunch DV	69,90DM
Space Bucks DV *	67,90DM
Space Marines DV	69,90DM
Space Quest 6 DV	79,90DM
Star Rangers DV	69,90DM
Star Trek: Next Generation DDE	74,90DM
Steel Panthers DV	69,90DM
Stonekeep Ltd. Ed. US	109,90DM
Sukhoi SU-27 (Win 95) US	109,90DM
Tekwar DH	84,90DM
Terminator Future Shock DH	84,90DM
The Dig DV *	79,90DM
The Hive EV	69,90DM
Thexder (Win 95) DH	59,90DM
TFX : Eurofighter 2000 DV	84,90DM
This means war EV	59,90DM
Tie Fighter Enh. DH	69,90DM

Worms DV DM 59,90

Time Gate: Knights Chase DV	84,90DM
T-MEK DH *	79,90DM
Top Gun - Fire at will EV *	89,90DM
Torin`s Passage DV	84,90DM
Tower (Win) DH	94,90DM
Transport Tycoon / Theme Park DV	59,90DM
Transport Tycoon DL DV	89,90DM
Tuneland DV	54,90DM
Urban Runner DV *	89,90DM
US Navy Fighter Gold DV	89,90DM
V for Victory 1-4 US	69,90DM
Virtual Karts DV	89,90DM
Warcraft 2 DV	79,90DM
Warhammer Shadow of ...DH (W95)	69,90DM
Warlords II DeLuxe EV	79,90DM
Welcome to the future DH *	.TBA
Werewolf vs Comanche 2.0 EV	74,90DM
Wing Commander 3 DV	84,90DM
Wing Commander 4 DV *	99,90DM
Witchaven DH	79,90DM
Wrath of Earth DH	64,90DM
X-Wing+Missions Enh. DV	69,90DM

MSDOS 3,5 4MB	PREIS
Aces of the deep Mission DV	39,90DM

Aladdin DH	59,90DM
Das Dschungelbuch DV	59,90DM
Der Schatz im Silbersee DV	24,90DM
Eishockey Manager DV	24,90DM
Hugo DV	59,90DM
König der Löwen DH	59,90DM
Nectaris DH	39,90DM
Per Oxyd DV	59,90DM
Pole Position DV	84,90DM
Tie Fighter DV	69,90DM
Tie Fighter Mission DV	29,90DM

SPIELELÖSUNGEN	PREIS

Lösungshefte ab DM 17,95: King`s Quest 1-7 je, Privateer u. Rebel Assault, Legend of Kyrandia 3, Alone in the Dark 1-3, Monkey island 1 oder 2, Maniac Mansion & Day of the Tentacle, Zak McCracken, Indiana Jones 3 oder 4,, Ultima Underworld, DSA 1 oder 2, Might & Magic 4&5, Ravenloft oder 2, Ultima 3-8 je, Bioforge, Myst, Vollgas, Space Quest 1-6 je, Simon the Sorcerer 2, Lost Eden, Woodruff, Star Trek FU, Prisoner of Ice Stonekeep, The Dig und alle weiteren Titel von Hint Shop und CPS auf Anfrage

CD-I UND CD-VIDEO AUF ANFRAGE

CD ANWENDUNGEN	PREIS
3000 Image Typefonts Truetype	59,90DM
3D Atlas (EA) DH	79,90DM
ADI Rechnen + Lesen	79,90DM
ADI Deutsch DIverse je	79,90DM
ADI Mathe Diverse je	79,90DM
Beavis & Butthead Screensaver	34,90DM
D-Info 2	39,90DM
D-Atlas DV	49,90DM
Everest - Faktura DV	94,90DM
FALK City Guide Single DV	49,00DM
FORMEL 1 Fakten (Koch Media)	39,90DM
Führerschein (Media Globe) DV	59,90DM
GeoRoute DV	59,90DM
Hallo, Wer da ? 2 DV	34,90DM
Home Label DV	44,90DM
Internet Klick & Surf DH	37,90DM
MS-Encarta 96 EV	129,00DM
Patchwork Treibersammlung	44,90DM
Pegasus Games DH	34,90DM
Pegasus 2/95	39,00DM
Star Trek Omnipedia EV	79,90DM
Urmel`s Filmstudio DV	79,90DM
WISO Sparbuch 95/96 DV	79,00DM
WISO Mein Recht III DV	44,90DM
WISO Reisekosten DV	99,00DM
Weltatlas V4.0 DV	54,90DM

HARDWARE	PREIS
TOSHIBA 4fach Speed IDE Kit	159,00DM
TEAC 6xSpeed CD56-EK Kit	299,00DM
ATI Xpression 2MB Mach64	279,00DM
Hercules Gr. Term. VLB/PCI 2M	549,00DM
AMD 486DX4-133 3V	159,00DM
Cyrix 5x86 (M1sc)	179,00DM
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
PS/2 Ram 4MB 70ns	165,00DM
ASUS Motherboards ab	239,00DM
ARTEC Handscanner A2000C	249,00DM
IOmega Tape Streamer 350MB	239,00DM
IOmega Tape Streamer 700MB	339,00DM
SB32 Plug and Play	309,00DM
YAMAHA Sound Edge SW20	149,90DM
YAMAHA DB50-XG Wavetable	222,00DM
YAMAHA YST-M5 Speakers	109,00DM
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	209,00DM
Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB	649,00DM
MS-Defender Mouse/9.01DV	39,90DM
Gravis Eliminator Gamecard	44,90DM
Thrustmaster FCS II	119,90DM
Thrustmaster F16 Stick	249,00DM
Thrustmaster WCS II	209,00DM
Thrustmaster TQS	299,00DM
Thrustmaster Rudder Pedals	229,00DM
Thrustmaster Formula T2	229,00DM
Joypad Gravis	39,90DM
Joystick Gravis GRIP Team Sports	189,00DM
Joystick Gravis FIREBIRD	89,90DM
Joystick Gravis PHOENIX	179,00DM
Joystick Gravis Analog Pro	54,90DM
Joystick MS-Sidewinder	89,90DM
Nullmodemkabel ab	9,90DM

Druckerfarbbänder und Toner fast alle Typen

Software 3,5":	
Steinberg CUBASIS 64-S SEQ	239,00DM
Steinberg Music Station	319,00DM
Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV	109,00DM
MS-DOS 6.22 OEM	79,00DM
MS-Windows `95 OEM DV	199,00DM

*= NOCH NICHT ERSCHIENEN !! DV=Dt. Version.DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version TBA=wird bei Erscheinen festgelegt. Produkt angekündigt, jedoch noch nicht verfügbar!!! .US= Import aus U.S.A. Preis bitte erfragen.Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. DM 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + DM 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal DM 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + DM 28.-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalte Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. r. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

Test: Pentium gegen Pentium Pro

KEIN PROFI FÜR SPIELE

Intels neuer Superchip heißt Pentium Pro, und kann mit gängiger Spiele-Software keine Vorteile gegenüber dem Pentium verbuchen – ganz im Gegenteil...

Alle zwei Jahre wieder beschert Prozessorprimus Intel der PC-Gemeinde einen neuen Chip, der den ständig steigenden Leistungshunger moderner Software stillen soll. Der Nachfolger des Pentium machte die Sache schon beim Namen spannend: Heißt der Neue nun der griechischen Zählweise folgend »Hexium«, »Septium«, oder schlicht nach seiner Generationsnummer »P6«? Nein, er heißt »Pentium Pro«. Grund: Die Millionen, die Intel mit der Pentium-Kampagne in das Markenbewußtsein der Käufer investiert hat, sollen noch ein paar Jahre Gewinne bringen.

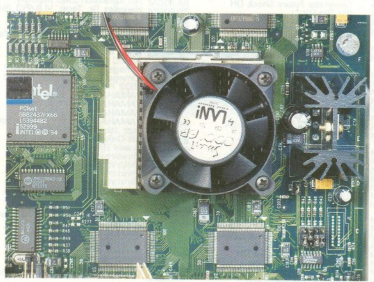
Mit einem Pentium-Prozessor hat der Pentium Pro trotz des Namens recht wenig gemein – es handelt sich um einen von Grund auf neu designten Chip. Auffälligstes Merkmal: Außer dem bei allen PC-CPUs üblichen internen Cache, der beim Pentium Pro mit 16 KByte genau so groß ausgefallen ist wie beim Pentium, wurde auch gleich der Second-Level-Cache (L2-Cache) ins Gehäuse integriert. Damit ist Billiganbietern endlich kostensparender und leistungsvernichtender Unsinn durch zu kleine oder ganz fehlende Caches verwehrt. Zwar denkt Intel bereits wieder über eine Version ohne Cache nach, lieferbar ist der Pentium Pro derzeit aber nur in zwei Varianten: Mit 256 KByte L2-Cache für 150 und 200 MHz, und mit 512 KByte L2-Cache für 166 MHz. Anders als beim Pentium kann dieser Cache mit der vollen Taktfrequenz der CPU angesprochen werden. Ebenfalls neu im Konzept: Der Prozessor benötigt nur rund 2,9 Volt Versorgungsspannung. Waren es beim Pentium noch 3,3 Volt, die ohne größere Schwierigkeiten aus den 5 Volt des Netzteils generiert werden konnten, so ließ das Pentium-Pro-Design befürchten, daß statt neuer Motherboards zum Nachrüsten ein komplett neuer PC mit neuem Netzteil und einem Gehäuse nach Intels neuer Größenspezifikation für Hauptplatinen fällig werden könnte.



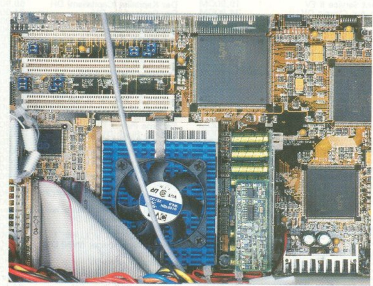
Identische Brüder: Einzig Motherboard und Prozessor sind bei den beiden Pyramid-Computern verschieden.

Pentium Pro als Upgrade-Kit

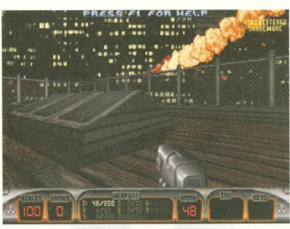
Doch die findigen Entwickler aus Fernost ließen nicht lange auf sich warten: Asus stellt mit dem P/I P6RP4 das erste



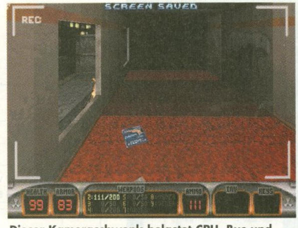
Im Moment das schnellste für Spiele: Ein 166-MHz-Pentium mit 256 KByte PB-Cache, der sich hier in den mit »SEC« bedruckten Bausteinen von Samsung direkt auf dem Motherboard befindet. Neben dem Prozessor der bedeutend kleinere Spannungswandler.



Unter dem blauen Kühlkörper ist der Pentium Pro gut behütet. Rechts daneben der große Spannungswandler, der das Asus-Board auch in alten PCs einsatzfähig macht. Darüber befindet sich ein Baustein des Chipsatzes, dessen Gehäuse fast so groß wie ein Pentium ist.



Während dieser Eröffnungsszene wird die Bildrate »Duke Abflug« gemessen.



Dieser Kameraschwenk belastet CPU, Bus und Grafikkarte.


Wing 4 zwingt jeden Rechner nieder: das Durchfliegen der Bluepoint als Benchmark.

Nachrüst-Motherboard vor, das in alte Gehäuse paßt und den sparsamen Prozessor trotz herkömmlichem Netzteil mit der nötigen Spannung versorgt. Möglich wird das durch einen aufwendigen Spannungswandler, der im Foto rechts neben der CPU zu sehen ist. Mit diesem Board ist auch das Pentium-Pro-System dieses Tests bestückt. Sein Rivale stammt vom gleichen Hersteller, der Firma Pyramid Computer in Freiburg. Außer dem unterschiedlichen Motherboard und Prozessor sind beide Systeme identisch bestückt: Der Pentium-Maschine stehen 256 KByte des schnellen PB-Cache zur Verfügung, Grafikkarte, Festplatte und CD-ROM sind identisch. Um wirklich den Prozessor zu fordern, haben wir außerdem den 166-MHz-Pentium auch mit 150 MHz getestet. Nur so sind die Rechner vergleichbar, denn Hauptspeicher- und PCI-Zugriffe wären mit einem 166-MHz-Pentium zehn Prozent höher getaktet als beim Pentium Pro. Eine Modifikation mußten wir an den Testmaschinen außerdem noch vornehmen, um wirklich jeden Flaschenhals zu beseitigen: Statt der serienmäßigen Grafikkarte Diamond Stealth mit 2 MByte VRAM arbeitet während des Tests das für DOS schnellste PC Player bekannte Board namens Matrox Millenium mit 2 MByte WRAM in den Rechnern.

Schlappe Grafik, durchwachsene Rechenleistung

Derart auf Vergleichbarkeit getrimmt machten schon die ersten, rein synthetischen Leistungsmessungen auf dem Pentium-Pro-Rechner mehr als stutzig: Sowohl in VGA wie in Super VGA meldete Vidspeed (siehe Textkasten: Tests mit Methode) nur rund zehn Prozent der Grafikleistung, die die Pentium-Maschine bei gleichem Takt entwickelte – wohlgemerkt mit der selben Grafikkarte! Auch mit anderen Karten (Diamond Stealth, Hercules Power Dynamite) ergab sich das gleiche Bild. Während Vidspeed vor allem auf die reine Performance des Bussystems setzt, konnte sich der Pentium Pro dagegen mit dem auch rechenintensiven Programm 3D Bench durchsetzen, hier war er über zehn Prozent schneller.

Wesentlich wichtiger als pure Meßprogramme ist für den Spieler aber die echte Leistung mit seinen Lieblingsprogrammen, und auch hier ergaben sich unausgewogene Ergebnisse: Mit den beiden zum Test verwendeten Spielen Duke Nukem 3D und Wing Commander IV konnte der Pentium Pro gegenüber

Tests mit Methode

Da auf brandneuen Prozessoren nicht immer mit althergebrachten Testprogrammen gearbeitet werden kann, haben wir neben den reinen Leistungsmessungen mit Vidspeed und 3Bench auch die Framecounter von Duke Nukem 3D in 640 x 480 Punkten und Wing Commander IV bei gleicher Auflösung als echte Meßwerte für die Performance herangezogen, die auch beim Spieler ankommt. Gesucht waren dabei Szenen, bei denen die Ergebnisse nicht durch Eingaben des Benutzers verfälscht werden können. Nur so sind die Messungen reproduzierbar. Bei Duke Nukem wurde zuerst ein neues Spiel gestartet. Dabei wird Duke von einem Gleiter abgesetzt, der dann nach links aus dem Bild fliegt. Die beiden Meßwerte geben die Bilder pro Sekunde (fps) an, die die Rechner während des Abfluges (Duke Abflug) erreichen. Bewertet wird bei allen Tests der niedrigste vom Programm gemeldete Wert. Danach wird der Rechner weiter in Ruhe gelassen: Der Gleiter meldet sich mit einem Knall ab, und unser Test-Duke steht noch immer an der selben Stelle (Duke Still).

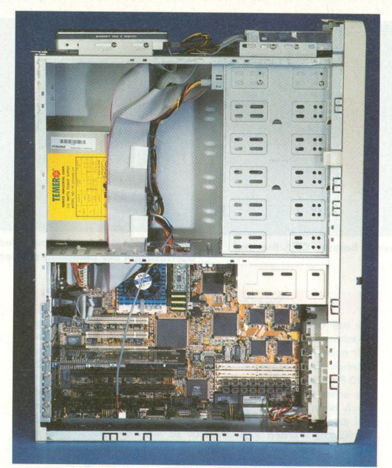
Den dritten Test bildet ein Blick in den Sicherheitsmonitor im Eingangsbereich des Kinos. Dabei wird ein Schwenk über einen der Geheimräume gezeigt, der bisher vom Spieler noch nicht betreten wurde (Duke Monitor). Mit Wing Commander IV ist das Verfahren noch etwas aufwendiger: Hier wird nach der allerersten Mission (Duell mit Maniac) und der Zerstörung des Lazarettschiffs die Raumstation Bluepoint angeflogen. Dabei geben wir die Bildrate an, die die Rechner beim Durchfliegen der Station mit der vorgegebenen Geschwindigkeit erreichen. Alle Messungen werden nach einem Reset der PCs fünf Mal wiederholt, wobei sich allerdings keine Ausreißer ergaben.

Wer braucht den Pentium Pro?

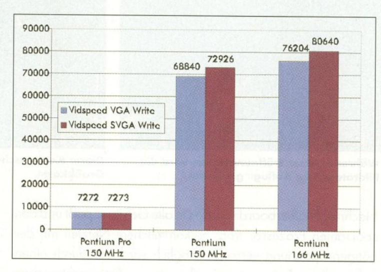
Intel geht mit dem Pentium Pro neue Wege: Waren alle bisherigen x86-CPUs bis hin zum Pentium im wesentlichen noch darauf ausgelegt, auch aus 15 Jahre altem Spaghetti-Code noch möglichst viel Leistung zu zaubern, so ist der Pentium Pro glasklar für reine 32-Bit-Programme unter einem echten 32-Bit-Betriebssystem ausgelegt. Dazu zählt im übrigen auch nicht Windows 95: Es besteht unter anderem aus Gründen der Speicherersparnis noch zu großen Teilen aus ausgereiften 16-Bit-Anteilen.

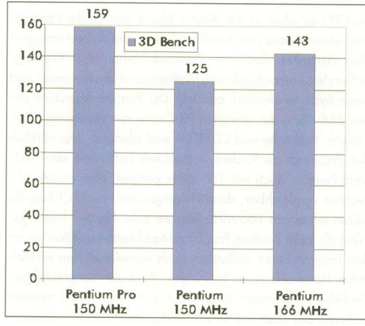
Neben dem Nischenprodukt OS/2 ist derzeit einzig Windows NT als echtes 32-Bit-Betriebssystem mit ausreichendem Programmangebot verfügbar. Damit kann der Pentium Pro auch überzeugen. Wir sprachen mit Andreas Stiller vom Magazin c't, Deutschlands Prozessor-Guru Nummer 1. Er stellt dem Pentium Pro unter diesem Betriebssystem ein gutes Zeugnis aus: »Mit den reinen 32-Bit-Anwendugen der BapCO-Suite kann ein 150-MHz-Pentium Pro rund 70 Prozent mehr Leistung entwickeln als ein Pentium-Prozessor mit 133 MHz.« Stiller bestätigt aber auch unsere Messungen hinsichtlich der Bus-Performance, was bei Spielen für die Grafik wichtig ist: »Der Orion-Chipsatz ist mit maximal 7 MByte pro Sekunde bei weitem nicht so leistungsfähig wie der Pentium-Chipsatz Trition auf ausgereiften Motherboards«.

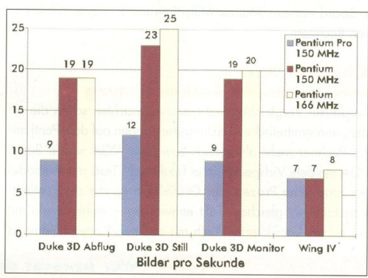
Somit wird der Pentium Pro für Spiele erst wieder interessant, wenn neben einem vernünftigen Chipsatz auch ein 32-Bit-Betriebssystem mit genügend Software-Angebot bereit steht. Während die nächste Version von Windows 95 noch in diesem Jahr erwartet wird, sind die Probleme für Spiele-Programmierer da schon größer: Auch unter einem 32-Bit-System muß die Software noch Pentium Pro-freundlich codiert sein.



Funktioniert der überhaupt? Alle Kabel sind in den Pyramid-Rechnern bis zu Unsichtbarkeit sauber verlegt und behindern keinerlei Aufrüstung – vorbildlich!







dem Pentium keinen deutlichen Leistungsvorteil verzeichnen, die beiden in Duke Nukem verwendeten Szenen liefen auf dem Pentium-Pro-System sogar nur rund halb so schnell ab wie auf dem Pentium. Ein anderes Bild zeichnete Wing Commander: Bei gleichem Takt lief das Spiel auf beiden Rechnern gleich schnell, mit 166 MHz betrieben, konnte der Pentium seinen Nachfolger aber auch hier überholen.

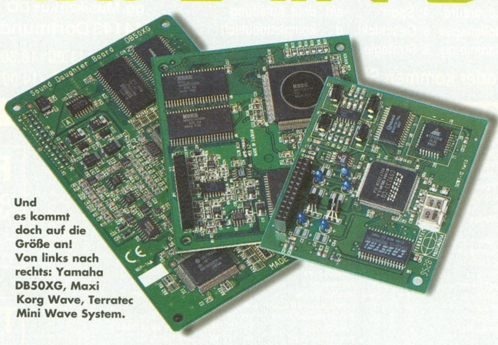
Wir wollten es nicht glauben und verfrachteten den Pentium-Pro-Rechner daher in das mit Meßequipment vollgestopfte Labor unserer Schwesterzeitschrift DOS International. Das Ergebnis: Der Rechner arbeitet so, wie er soll. Der Bustakt beträgt 30 MHz, die Ein/Ausgabesignale werden sauber und zeitgerecht übertragen. Folglich gibt es nur einen Schluß: Das neue Design des Pentium Pro, der als reine 32-Bit-CPU ausgelegt ist, macht ihn derzeit für Spiele ungeeignet. Einige der Tricks, die Programmierer heute anwenden, um ihre Software für 486er und Pentiums zu optimieren, bewirken auf dem Pentium Pro das genaue Gegenteil. Zusätzlich scheint der neue Orion-Chipsatz für den Pentium Pro bei weitem noch nicht ausgereift. Mit einem Pentium-System bekommt der Käufer für weit weniger Geld eine Maschine, bei der er sich mit Spielen zumindest auf eine garantierte Leistung verlassen kann. (nie)

Technische Daten

Rechner	ValueLine PCI P5/166	ValueLine PCI PENTIUM Pro 150
Hersteller	Pyramid, 79005 Freiburg	Pyramid, Freiburg
Preis	ca. DM 4000.-	ca. DM 5500 .-
Prozessor	Pentium / 166 MHz	Pentium Pro / 150 MHz
L2-Cache	256 KByte PB, extern	256 KByte, intern
Arbeitsspeicher	16 MByte	16 MByte
Festplatte	WD Caviar 31600, 1,6 GByte	WD Caviar 31600, 1,6 GByte
Grafikkarte	Diamond Stealth 64 Video, 2 MByte VRAM	Diamond Stealth 64 Video, 2 MByte VRAM
CD-Laufwerk	Teac IDE, Quadspeed	Teac IDE, Quadspeed
Soundkarte	Soundblaster 16	Soundblaster 16
Lieferumfang	Cherry-Tastatur, Logitech-Maus, Lautsprecher	Cherry-Tastatur, Logitech-Maus, Lautsprecher

NEW WAVE IM PC

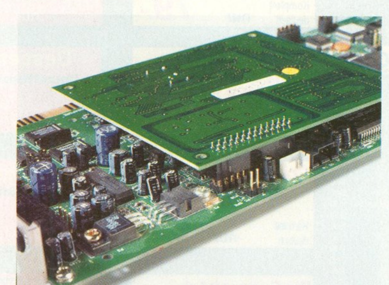
Die alte Soundkarte leistet brav ihren Dienst, einzig die MIDI-Sounds lassen zu wünschen übrig? Drei neue Wavetable-Boards im PC Player-Test versprechen Profiklänge. Eines ist die neue Referenz.



Und es kommt doch auf die Größe an! Von links nach rechts: Yamaha DB50XG, Maxi Korg Wave, Terratec Mini Wave System.

Das Schöne an PCs ist, daß sie modular erweiterbar sind. Warum sollte da die Soundkarte eine Ausnahme machen? Als Creative Labs erstmals den Soundblaster 16 vorstellte, schuf man dort auch gleich einen Standard für die Erweiterung des MIDI-Teils einer Soundkarte – der Waveblaster-Anschluß war geboren. Diese Steckerleiste nimmt bereitwillig nicht nur die Waveblaster-Karten von Creative Labs auf. Auch zahlreiche andere Hersteller wie die Synthesizer-Profis von Korg, Roland und Yamaha bieten inzwischen mehrere Aufsteckkarten an.

Platz finden diese Module nicht nur auf originalen Soundblastern, denn nahezu jeder andere Hersteller von Aztech über Orchid bis Terratec hat den Waveblaster-Anschluß kopiert. Von diesen Herstellern sind ebenfalls entsprechende Daughterboards (Aufsteckkarten) erhältlich, die jedoch meist im Klang zu wünschen übrig lassen. An unserem Test nehmen deshalb die neuen und recht preiswerten Karten der Synthi-Profis von Korg (Maxi Korg Wave, vertrieben von Guillemot für rund 200 Mark), Yamaha (DB 50 XG, um 240 Mark) und zum Vergleich das sehr preiswerte Modul vom für guten Klang bekannten deutschen Hersteller Terratec (Mini Wave System, um 140 Mark) teil.



Kollision der Soundboards: Ein Kondensator verhindert den vollständigen Kontakt der Daughterboards mit der SB16. Vor dem Kauf also »anprobieren«!

Plug and.. Hey!

Bevor die Karten jedoch aufspielen können, muß die in diesem Fall leicht zu nehmende Hürde der Installation bewältigt werden. Mit einem älteren Soundblaster 16 (Modell CT 2290) ergaben sich im Test keine Kompatibilitätsschwierigkeiten: Karte aufstecken, Rechner schließen, einschalten – läuft! Einzig die MIDI-Schnittstelle des PC muß richtig aktiviert sein (siehe Textkasten: Macht MIDI). Dennoch traten Schwierigkeiten auf, die ausnahmsweise eher mechanischer Natur sind. Alle Karten kollidierten, wie in der Abbildung (Bild 2) zu sehen, mit einem Kondesator des Soundblasters und ließen sich nicht ganz aufstecken, was die Funktionsweise jedoch nicht einschränkt. Besitzer anderer Soundkarten, insbesondere früher Ausgaben der Orchid Soundwave 32, dürfen sich jedoch auf Probleme einstellen, denn die früher üblichen Verlängerungen für den Waveblaster-Stecker sind bei keiner Karte mehr im Lieferumfang enthalten. Im Zweifel sollte man also seine Soundkarte zum Anprobieren des Daughterboards mit ins Geschäft nehmen.

Mehr als Hardware

In puncto Ausstattung machen sich die drei Konkurrenten wenig Konkurrenz: Alle Karten werden mit einem Sequenzer-Programm fürs aktive Musikmachen ausgeliefert. Im Falle von Terratec handelt es sich um das einfache Programm Procyon, das sich vor allem durch komfortable Bearbeitungsfunktionen auszeichnet – leider liegt es nur in englischer Sprache vor. Komplett in deutsch ist dagegen die umfangreiche Dokumentation von Terratec, die weit über die übliche Instrumententabelle hinausgeht. Zwar braucht man zum Spielen nicht unbedingt die Informationen über die Programmierung der Karte und die Effektfunktionen (Musiker werden sich darüber freuen), doch für die umfassenden Angaben und den verständli-

Gravis Grip - Paket Multiport - 2 Grip-Pads - WWF oder NHL 96 149,95

CD-ROM

11th Hour	D	99,95
3D Ultra Pinball	D	64,95
A4 Network$	D	84,95
Action Soccer	D	69,95
Adams Family Pinball (*)	A	64,95
Aibus 2 (WIN95) (*)	**D**	**a.A.**
Albion	**D**	**84,95**
Alien Odyssey	D	64,95
Anvil Of Dawn (*)	D	a.A.
Apache Longbow	D	69,95
Archibald	D	72,95
Assault Rigs (*)	A	72,95
Assendancy	**D**	**74,95**
Battle Cruiser (*)	**D**	**62,95**
Battle Isle 3	D	79,95
Battle Race (*)	A	63,95
Beavis and Butthead	A	72,95
Bermuda Syndrome	A	84,95
Biing!	**D**	**49,95**
Bioforge	D	63,95
Bleifuß	**D**	**49,95**
Bundesliga Manager Hattrick	D	69,95
Burning Steel IV	D	a.A.
Caesar 2	**D**	**73,95**
Capitalism	A	74,95
Carribean Desaster	D	83,95
Casino Deluxe (*)	D	68,95
Championship Manager 2	D	89,95
Chewy Flucht Von F5	D	72,95
Chronomaster (*)	D	72,95
Civnet	**D**	**89,95**
Command & Con. 2 - Red Allert (*)	D	a.A.
Command & Conquer	**D**	**87,95**
Command & Conquer	US	94,95
Command & Conquer Miss. CD	**D**	**29,95**
Command Aces Of The Deep	D	79,95
Complete Carrieres At War (*)	E	a.A.
Conquerer a.d. 1086	D	74,95
Cronicle Of The Sword	D	72,95
Crusade	D	79,95
Crusader - No Remorse	**D**	**79,95**
Cyberia 2 (*)	D	86,95
Cybermage	D	79,95
Cyberstorm (*)	**D**	**a.A.**
Darker (*)	A	72,95
Der Planer 2 (*)	**D**	**a.A.**
Descent 2 (*)	A	84,95
Descent Levels Of The World (*)	A	37,95
Destruction Derby	A	87,95
Die Fugger 2 (*)	**D**	**79,95**
Die Siedler 2 (*)	**D**	**84,95**
Dime City	D	79,95
Druidenzirkel	D	59,95
Duke Nukem 3D (Share)	**E**	**14,95**
Duke Nukem 3D Vollvers. (*)	**A**	**84,95**
Dungeon Keeper (*)	**D**	**79,95**
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Earthsiege 2	**D**	**82,95**
Earthworm Jim	D	68,95
Elder Scrolls II - Daggerfall (*)	**E**	**86,95**
Elisabeth I. (*)	**D**	**a.A.**
Elite 3 - First Encounters	D	49,95
Endorfun	A	59,95
Extreme Pinball EA	A	52,95
Fast Attack (*)	D	a.A.
FIFA-Soccer 96	**D**	**79,95**
Flight Commander 2	D	49,95
Flight Shop f. MS FS 5.x	**A**	**74,95**
Flight Unlimited	A	84,95
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94,95
Formular 1 Grand Prix 2 (*)	**D**	**94,95**
Frankenstein	**D**	**83,95**
Freddy Pharka's (*)	D	76,95
FX Fighter It. Ed.	A	73,95
Gabriel Knights 2	**A**	**89,95**
Grand Prix Manager	**D**	**84,95**
Hattrick !	D	69,95
Heart Of Darkness (*)	D	84,95
Heroes Of Might & Magic	D	69,95
Hexagon - Kartell (*)	A	a.A.
Hexen	D	84,95
Hugo 3	**D**	**64,95**
Imperium Romanum	D	79,95
Incedible Toons (*)	A	57,95
Indy Car Racing II	**A**	**67,95**
Iron Cross (*)	E	76,95
Jagged Alliance	D	84,95
Kingdom Of Magic (*)	**D**	**69,95**
Kings Quest 7	D	84,95
Lands Of Lore 2 (*)	D	a.A.
Little Big Adventure	D	63,95
Lucas Arts Top Adventures	D	74,95
Mad News	D	64,95
Mad TV 2 (*)	A	a.A.
Madden Football 96 EA (*)	A	79,95
Made In Germany	D	59,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Magic Carpet II	**D**	**79,95**
Mech Warrior 2	D	76,95
Mech Warrior 2 Ext. Pack	**D**	**39,95**
Mephisto Genius 2	D	87,95
Metal Lords (*)	A	a.A.
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	64,95
Mission Critical	A	72,95
Monopoly	D	64,95
Mortal Coil	D	64,95
Myst	**D**	**67,95**
Nascar Track Pack	A	37,95
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live 96	**A**	**79,95**
Need For Speed	**D**	**79,95**
NHL Hockey 96	**D**	**79,95**
Panzergeneral 2	**A**	**66,95**
PGA 96 Data Disc	A	a.A.
PGA Tour Golf 96	A	79,95
Phantasmagoria	**D**	**89,95**
Phantasmagoria	E	89,95
Pinball 95	**A**	**59,95**
Pinball Illusions	A	57,95
Pinball Wizzard 2000	**A**	**63,95**
Pinball World	A	62,95
Pitfall WIN95	D	76,95
Pole Position (*)	**D**	**86,95**
Police Quest SWAT	**A**	**67,95**
Power, Corruption & Lies (*)	A	57,95
Prey (*)		**a.A.**
Pro Pinball - The Web	**A**	**52,95**
Psychic Detective	A	69,95
Psycho Pinball	A	65,95
Radix	A	54,95
RAN Soccer	D	69,95
RAN Trainer 2	**D**	**64,95**
Rayman (*)	**D**	**69,95**
Realms Of Chaos	A	42,95
Rebel Assault 2	E	64,95
Rebel Assault 2 (*)	D	76,95
Red Ghost (*)	D	82,95
Riddle Of Master Lu	A	72,95
Ripper (*)	**D**	**77,95**
Shanghai Great Moments	A	77,95
Shannara (*)	**D**	**72,95**
Shellshock (*)	**D**	**72,95**
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Shivers	**D**	**79,95**
Shock Wave (*)	**A**	**79,95**
Sid Meier Clas. (Col/Civ/Rail/Pri)	D/A	84,95
Sim City 2000 Collection	D	82,95
Sim City URK	D	32,95
Sim Tower	D	69,95
Sim Town	D	79,95
Simon The Sorcerer 2	**D**	**74,95**
Space Marines	D	69,95
Space Quest 6	D	77,95
Spycraft		**a.A.**
Star Trek Deep Space Nine (*)	**A**	**74,95**
Star Trek Limited Edition	**E**	**119,95**
Star Trek Next Generation	D	99,95
Star Trek Omnipedia (*)	A	a.A.
Steel Panther	**D**	**66,95**
Stonekeep	**D**	**87,95**
Super Star Wars (*)	**D**	**58,95**
Teamchef	**D**	**82,95**
Temptest 2000	A	62,95
Terminal Velocity	D	67,95
Terminator: Future Shock	**A**	**86,95**
TFX: EF 2000	**D**	**84,95**
The Dig	E	59,95
The Dig (*)	**D**	**69,95**
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
Thexder	A	54,95
This Means War	**D**	**82,95**
Thunderhawk 2	D	74,95
Thunderscape	D	69,95
Tie Fighter Incl. Mission	A	59,95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	**D**	**a.A.**
Tilt	**A**	**49,95**
Top Gun (*)	**D**	**94,95**
Torin's Passage	**D**	**79,95**
Touché	**D**	**67,95**
Transport Tycoon Deluxe	**D**	**84,95**
Trivial Pursuit	A	72,95
UEFA Champion League (*)	A	64,95
Under A Killing Moon	D	64,95
US Navy Fighters Data CD	D	39,95
US Navy Fighters Gold	D	89,95
Virtual Pool	D	73,95
Vollgas	**D**	**79,95**
Voodoo Lounge	D	49,95
War Craft 2	A	77,95
War Craft 2 Expansion CD (*)	**D**	**24,95**
Warhammer (*)	**D**	**64,95**
Welcome To The Future (*)	**A**	**89,95**
Werewolf Vs. Commanche	D	72,95
Westwood Compilation	D	72,95
Wetlands	**A**	**54,95**
Widget Workshop (*)	D	68,95
Wing Commander 3	D	79,95
Wing Commander 4	**D**	**99,95**
Witchaven	**A**	**69,95**
Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
Worms	**D**	**67,95**
WWF Wrestlemania	**A**	**87,95**
Z (*)	**A**	**64,95**

Disk Spiele

Cannon Fodder 2	A	59,95
Dschungelbuch (WIN95)	**D**	**39,95**
König der Löwen	D	59,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

A– Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D – Anleitung und Spiel in Deutsch
E – Anleitung und Spiel in Englisch
(*) – Bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen

NBA Live 96 79,95
FIFA Soccer 96 79,95
Super Star Wars 58,95
Deep Space Nine 74,95
"Z" 64,95
Cyberia 2 86,95
Duke Nukem 3D 84,95
Wing Commander 4 99,95
Terminator: Future Shock 86,95
Kingdom Of Magic 69,95
Formular 1 Grand Prix 2 94,95
This Means War 82,95

Wir haben viele weitere Spiele + CDIs im Angebot !

Händleranfragen erwünscht.

Lösungshefte ab 12,95 DM

Achtung:
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !!
Die Ladenpreise können teilweise abweichen !

HARDWARE

Joysticks	
ThrustMaster Flightmaster F16	249,95
ThrustMaster F16 TQS Pedal	269,95
ThrustMaster Pinball Contr.	69,95
CH Flight Stick Pro	119,95
CH Pedal	99,95
CH Pedal Pro	179,95
Formular T2	259,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird	104,95
Gravis Phoenix	159,95
Gravis Game Pad	29,95
Gravis Grip inkl. 2 Pad + Game	149,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 20 25W	39,95
Trust 240W	74,95
Trust 300W 3D	119,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	119,00
Mitsumi FX600 EIDE 6x	199,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	499,00
Toshiba XM5402 EIDE 4x	139,00
MPEG-Karte	
Spea Showtime 2MB	699,00
ELSA MPEG PCI	499,00
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99,00
Soundblaster 16 PnP Value	169,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	269,00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	399,00
Festplatten	
Quant. Fireball 1,2 GB EIDE	399,00
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	439,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00
CPUs	
AMD DX4-100	99,00
AMD 486-133 (5x86-P75)	169,00
INTEL DX4-100	149,00
INTEL P100	349,00
INTEL P133	599,00
INTEL P150	999,00
INTEL P166	1199,00
Motherboards ASUS	
SP3	249,00
P55TP4N 256KB sync. burst	389,00
P55TP4N 512KB sync. burst	489,00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	559,00
Matrox Millenium 4MB	849,00
Diamond St. 64 Vid. 2MB VRAM	499,00
Elsa Winner Trio 2MB DRAM	299,00
CD-R	
Yamaha CDR102 2/4-fach	1329,00
Phillips CDD2000 2/4-fach	1429,00
CD-Rohlinge	16,95
Mengenstaffeln auf Anfrage	

Schnäppchen

7th Guest	A	19,95
Caesar 1	D	24,95
Creature Shock	A	19,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Siedler	D	49,95
Discworld	A	49,95
Dungeon Master 2	D	49,95
Flight Of The Amaz. Queen	D	49,95
Goblins 1+2	D	24,95
Goblins 3	D	24,95
Hi-Octane	D	39,95
Indiana Jones 4	D	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Kings Quest 6	D	24,95
Kings Quest 7	D	39,95
Kyrandia 3	D	19,95
Last Dynasty	D	39,95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29,95
Master Of Orion	D	39,95
Nascar Racing	A	23,95
Noctropolis	D	29,95
Oldtimer	D	24,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Rebel Assault	D	29,95
Sam & Max	D	39,95
Space Quest 4	D	24,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Virtual Pool	A	49,95
Wing Commander 2	A	29,95
X-COM	D	49,95

ROT STIFT

Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
Internet:
http://www.rotstift.de

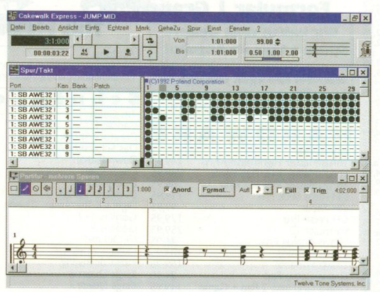
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Versandkosten Inland: CDs und Software: Vorkasse 10,- DM; Nachnahme 15,- DM; ab 200,- DM Warenwert (Software !!) frei!

Hardware- und Express-Sendungen nach Aufwand !!

chen und ansprechenden Stil hat sich Terratec an dieser Stelle ein großes Lob verdient. Bei Yamaha ist das Handbuch noch etwas dicker ausgefallen, die Übersetzung sorgt allerdings bisweilen für Heiterkeit: »Wenn Sie Noten aushalten und dann das Sustain-Pedal drücken, klingen diese Noten zusammen mit weiteren Noten, die Sie spielen, bis Sie das Pedal wieder loslassen.« Vorweg hier der Hinweis, daß man die von der DB-50 XG erzeugten Noten aber durchaus aushalten kann...

Das Handbuch (eher Faltblatt) zur Karte selbst ist bei Korg sehr knapp ausgefallen, was aber durch die gute Dokumentation des deutschsprachigen Sequenzer-Programms »Cakewalk Express«. wieder wettgemacht wird: Cakewalk verfügt als einziges Programm im Test auch über eine Darstellung der MIDI-Stücke in Notenform, die aber für Ihre Zwecke nicht ausgedruckt werden kann.



Wer selbst komponieren möchte, bekommt mit Sequenzer-Programmen wie dem hier gezeigten »Cakewalk Express« das nötige Werkzeug mitgeliefert.

Auf der Suche nach dem Sound

Was bei einem Wavetable-Upgrade letztendlich wirklich zählt, ist aber der Klang mit General-MIDI-Stücken. Zwar lassen sich alle Karten auch umfangreich programmieren (siehe Tabelle), in Spielen wird davon aber kein Gebrauch gemacht. Gut, daß auch nur wenige Games mit orchestralen Klängen aufwarten, denn mit dem Mini Wave System hat man dann wenig Spaß: Als Henrik versuchte, sich Beethovens 5. Symphonie auf der Terratec-Karte anzuhören, riß er sich nach acht Sekunden die Kopfhörer von den Ohren. Allzu hölzern sägten die Streicher auf ihren virtuellen Instrumenten herum und die Lautstärke der einzelnen Samples ist schlicht zu unterschiedlich für eine homogene Wiedergabe. Mit Pop- und Rockmusik gefüttert klingt das Mini Wave System jedoch auf alle Fälle besser als so manche Soundkarte, ein kurzer Quercheck mit Soundblaster AWE 32 und Gravis Ultrasound Max ließ die fest eingebauten Synthesizer dieser Boards bisweilen auch besser ertönen. Vor allem die durch die hohe Kompression bedingten Rauschfähnchen nach jedem Anschlag eines Instruments stören bei Terratec. Somit empfiehlt sich das Mini Wave System nur als preiswerte Erstausrüstung einer Soundkarte, die über keine eigenen Wavetables verfügt.

Eine bessere Figur machte da schon die Korg-Karte, die vor allem mit Pop zum echten Spaßbringer wird: Die einzelnen Instrumente überzeugen mit homogener Lautstärke und kommen bis auf Gitarrensounds auch recht natürlich aus den Lautsprechern. Die von so manchem Rollenspiel und Weltraumabenteuer gebotene Orchestermusik ist auch kein Fall für die Maxi Korg Wave. Mit den mitgelieferten Demo-Stücken für die Spezialsounds und Effekte der Karte zeigt das Board dann aber erst richtig, was in ihm steckt, so daß auch Hobbymusiker damit einen ernst zu nehmenden Synthesizer erhalten.

Das gilt um so mehr für die Yamaha DB 50 XG – vor allem die vom legendären Roland-Drumcomputer TR-808 gesampleten Instrumente entwickelten den tiefsten Baß, der bisher aus einer Soundkarte kam. Doch auch mit Normalkost aus General-MIDI-Dateien erspielte sich das Yamaha-Board mühelos den ersten Platz dieses Tests: Sowohl Orchestermusik, Pop, Rock und Synthi-Stücke wie der Soundtrack von Descent erstrahlen in neuem Glanz. Kein Rauschen, dynamische Anschläge, ein homogenes Klangbild – so haben sich die Komponisten das wohl vorgestellt. Das alles für nicht einmal 250 Mark macht die DB 50 XG zur neuen Referenz als Karte für Spiele-Soundtracks und dank der wirklich brauchbaren und eindrucksvollen Effekte auch für den Musiker. **(nie)**

Macht MIDI!

Voraussetzung für den Betrieb der hier getesteten Daughterboards ist eine Soundkarte mit Waveblaster-Anschluß und einem auf Hardware-Ebene zum MPU-401 kompatiblen MIDI-Port. Die wenigsten Probleme mit DOS-Spielen gibt es, wenn dieser MIDI-Port mit dem Konfigurationsprogramm der Soundkarte auf die Adresse 330 eingestellt ist. Beim Setup-Programm eines Spieles ist dann für die Musik-Ausgabe der Eintrag »General MIDI« zu wählen. Unter Windows 95 muß je nach Soundkarte ein MPU-401-Gerät in der Systemsteuerung eingetragen sein, bei einigen Soundblaster-Karten wie dem neuen AWE 32 PnP wird der Port als »Externes MIDI-Gerät« bezeichnet.
Im Technik Treff der Ausgabe 3/96 wurde dieser Punkt bereits ausführlich behandelt.

Technische Daten

Produkt	Maxi Korg Wave	Terratec Mini Wave System	Yamaha DB-50XG
Ca.Preis	DM 200.-	DM 140.-	DM 240.-
Stimmen	32	32	32
Sample-ROM	4 MByte	2 MByte	4 MByte
unterstützte Standards	GM	GM, GS (65 Variants), MT-32	GM, XG
Voice-Instrumente gesamt	128	193	676
Drum-Sets	4	8	21
Besonderheiten	-	Vibrato, Filter und Hüllkurven programmierbar	3 Effektsektionen gleichzeitig, darunter verschiedene Hallprogramme, Verzerrer, Flanger und EQ

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC-CD ROM

7thGuest	DA	19,99
11th Hour	DV	84,99
3 D Lemminge	DA	84,99
3 D Pinball	DA	64,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**
AH - 64 Longbow	DV	x84,99
Aces over Europe	DV	19,99
Across the Rhine	DV	54,99
Albion	**DV**	**74,99**
Alien Odyssey	DA	67,99
Alone in the Dark 1	DV	24,99
Angel Devoid	DA	67,99
Anvil of Dawn	EV	67,99
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	67,99
ATF Tactical Fight.	**DV**	**x84,99**
Battle Isle 2&Data	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	69,99
Battle Race	DA	x77,99
Battle Team Classic	DV	24,99
Battlecruiser 3000 AD	**DV**	**64,99**
Beavis & Butthead	DA	64,99
Batman Forever	**DA**	**78,99**
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Big Red Racing	DA	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	DV	54,99
Braindead 13	**DV**	**64,99**
Bureau 13	DV	19,99
Burning Steel 4	**DV**	**69,99**
Caesar 2	**DV**	**74,99**
Carrier Strike Force	DV	74,99
Championship Manager 2	DV	89,99
Championship Pool	DA	29,99
Chewy ESC von F5	DV	59,99
Civilization	DV	34,99
CivNet	DV	89,99
Command Aces o.t.Deep	DV	74,99
Command&Conq.Data	**DV**	**29,99**
Command&Conquer	**DV**	**84,99**
Conquerer AD 1086	**DV**	**74,99**
Conquest o.t.New World	**DV**	**x78,99**
Creature Shock	DV	19,99
Cronicle o.t. Sword	DV	x74,99
Cronomaster	DA	74,99
Crusader No Rem.	DV	79,99
Cyberia 2	DV	x74,99
Cybermage	**DV**	**79,99**
Daggerfall	**DV**	**79,99**
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Deep Space Nine	**DA**	**x77,99**
Der Druidenzirkel	DV	64,99
Der Patrizier	DV	29,99
Der Seelenturm	DV	67,99
Descent 2	DA	78,99
Descent 2 Miss.-Builder	**DA**	**37,99**
Destruction Derby	**DA**	**84,99**
Die Fugger 2	DV	x74,99
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99
Die Siedler 2	DV	77,99
Duke Nukem 3D	**EV**	**x77,99**
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99
Dungeon Master 2	DV	79,99
Earth Worm Jim 1	**DV**	**64,99**
Earth Worm Jim 1 & 2	DA	64,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99
Extreme Games	DA	49,99
Extreme Pinball	DA	54,99
Fantasy General	DA	69,99
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Fighter Duell	DA	67,99
Flight o. Amaz.Queen	**DV**	**39,99**
Flugsimulator 5.1	DV	109,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Form.One Gr.Prix 2	**DV**	**x97,99**
Frankenstein T.t.E.o.t.M.	DV	84,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**124,99**
FX - Fighter	DA	74,99
Gabriel Knight 2	DA	74,99
Gabriel Knight 2	DV	x79,99
Gender Wars	DV	x69,99
Gene Wars	DV	x79,99
Gobliins 3	DV	19,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Grand Prix Manager	**DV**	**84,99**
Heart of Darkness	**DV**	**84,99**
Hell	DV	24,99
Heroes of Might&Mag.	DV	74,99
History Line 14 -18	DV	29,99
Hugo 3	DV	64,99
Indy Car Racing	DA	19,99
Indy Car Racing 2	**DV**	**74,99**
Imperium Romanum	**DV**	**79,99**
Inca 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	89,99
John Madden Footb.96	DA	x79,99
Johnny Bazookaton	**DA**	**x67,99**

Spielelösungen der Fa. Hint Shop 14,90 per Stück

Kingdom of Magic	DV	x69,99
Kings Quest 7	**DV**	**39,99**
Lands of Lore 1	DV	34,99
Lemminge 1 + 2	DA	29,99
Loadstar	DA	i.V.
Lost Eden	DV	74,99
Lost in Time	DV	19,99
Mad TV 2	DV	x74,99
Made in Germany Compi- lation enthält:	DV	59,99
o Anstoss		
o Battle Isle 2		
o Das schw. Auge 2		
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering	DV	97,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2 Data	**DA**	**39,99**
Metal Lords	DV	79,99
Micromasch. 2 Edition	DV	47,99
Millenia	**DV**	**59,99**
Mission Critical	DA	74,99
Monopoly	**DV**	**59,99**
Myst / voll deutsch	DV	64,99
NBA Jam Tournem.	DA	84,99
NBA Live 96	**DA**	**79,99**
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Ouake	EV	i.V.
Panzergeneral 1	DA	29,99
Panzergeneral 2	**DA**	**69,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	**DV**	**79,99**
Pinball Illusions	DA	59,99
Pinball Wizzard 2000	DA	69,99
Pitfall	DV	74,99
Pole Position 3,5"	DV	79,99
Police Quest -SWAT	DA	69,99
Police Quest -SWAT	DV	x79,99
Privateer + Data	DA	34,99
Pro Pinball-The Web	**DA**	**49,99**
Psycho Detective	**DA**	**74,99**
Psycho Pinball	DV	69,99
Quest for Fame	DA	87,99
RAN Soccer	DV	74,99
RAN Trainer 2	DV	69,99
Raven Project	DV	57,99
Raymann	**DA**	**69,99**
Rebel Assault	DV	34,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	x79,99
Return to Zorck	DV	29,99
Riddle of Master LU	**DV**	**x89,99**
Ridge Racer	DV	x54,99
Ripper	**DV**	**77,99**
Rise o. t. Robots 2	**DA**	**78,99**
Rivers of Dawn	DV	x67,99
Sam & Max	**DV**	**29,99**
Schleichfahrt	DV	x77,99
Sea Legends	**DV**	**74,99**
Sens.World o.Soccer	DV	74,99
Shannara	**DV**	**74,99**
Shellshock	**DV**	**74,99**
Shine	DV	94,99
Shivers	**DV**	**74,99**
Silent Hunter	**DA**	**69,99**
Silent Hunter	DV	x69,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Soccer Kid	DV	19,99
Spycraft	DV	x77,99
Space Marines	DV	74,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Gate	DV	x44,99
Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Final Unity	DV	74,99
Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Steel Panther	**DV**	**69,99**
Stonekeep	DV	84,99
Strike Com.+alle Data`s	DA	34,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
System Shock	DV	34,99
Teamchef	**DV**	**84,99**
Terminater FutureSho	**DV**	**74,99**
TFX	DV	29,99
TFX 2000 Eurofight.	**DV**	**79,99**
The Dig	DV	79,99
The Dark Eye	DA	77,99
Theme Park + Transport - Tycoon	DV	54,99
This means War	**DV**	**x84,99**
Thunderhawk 2	**DV**	**74,99**
Thunderscape	DV	69,99
Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Tilt	**DV**	**54,99**
Time Gate	**DV**	**77,99**
Torin´s Passage	**DV**	**79,99**
Transp. Tycoon del.	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
UFO + Master o.Orion	DV	39,99
Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	**DV**	**74,99**
Warhammer	DV	69,99
Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation:	DV	74,99
Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Wing Com.2+Data	DA	34,99
Wing Commander 4	**DV**	**99,99**
Wipeout	DA	84,99
Woodruff / Gobliins 4	DV	64,99
Worms	**DV**	**64,99**
WWF 2 Wrestlem.	DA	84,99
X-Wing/deutsch	DV	69,99
Zone Riders	DA	67,99
Zork Nemesis		**i.V.**
" Z "	DV	i.V.

Wing Commander 4 DV 99,99

Command & Conquer Data DV 29,99

Die Siedler 2 DV x77,99

Die Fugger 2 DV x74,99

Silent Hunter DV/DA 69,99

Daggerfall DV 79,99

Shannara DV 74,99

Formula One Grand Prix 2 DV x97,99

Descent 2 DA 78,99 Missionbuilder 37,99

Duke Nukem 3 - D DA x77,99

Braindead 13 DV 64,99

Rise off the Robots 2 DA 78,99

Sony Play Station

Grundgerät mit Pad		**574,99**
3 D Lemminge	DA	84,99
Assault Riggs	DA	84,99
Cyber Speed	DA	84,99
Destruction Derby	DA	94,99
Discworld	DA	84,99
Fifa Soccer 96	DA	89,99
Goal Storm	DA	94,99
HI - Octane	DA	89,99
Johnny bazookaton	DA	79,99
Kileak the Blood	DA	84,99
Krazy Ivan	DA	84,99
Loaded	DA	89,99
Novastorm	DA	84,99
Parodius Deluxe	DA	89,99
PGA Golf 96	DA	89,99
Power Serve	DA	89,99
Raymann	DA	89,99
Ridge Racer	DA	94,99
Starblade Alpha	DA	84,99
Tekken	DA	99,99
Thunderhawk 2	DA	84,99
To Shine Den	DA	84,99
Twisted Metal	DA	84,99
WipEout	DA	94,99
World Cup Golf	DA	84,99
Worms	DA	89,99
WWF Wrestlemania	DA	94,99
X-Com Terror	DA	79,99

weitere Playstation - Spiele und Zubehör auf Anfrage.

ZUBEHÖR

Logit.Wingm.extrem	**89,99**
Microsoft Sidewinder3D Pr	**89,99**
Gravis Analog Pro	**49,99**
Gravis Game Pad	**34,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**
Thrustm. Joystick Flight 2	**149,99**
Thrustm. Joystick Flight Pr	**239,99**
Thrustm. Joystick F 16	**269,99**
Thrustm. Mark II Wappon	**199,99**
Thrustm. Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Thrustm. Fußpaddles	**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein " fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:

Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**

DER GEPATCHTE HERZOG

Die Shareware-Version von »Duke Nukem 3D« ist nicht ganz fehlerfrei, doch es gibt bereits einen Patch dafür. Eine so schnelle Reaktion findet man bei vielen Vollpreisspielen nicht...

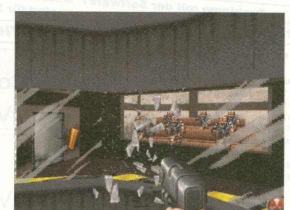
Verglichen mit früheren Origin-Spielen, ist »Wing Commander 4« erstaunlich robust, einige kleine Probleme gibt es aber dennoch. Inhaltliche Verbesserungen liefert ein Patch zu »Ascendancy« . Und auch zum auf unserer CD enthaltenen »Duke Nukem 3D« (Shareware-Version) gibt es bereits einen Patch von 3D Realms.

WC Doublespeed

Ein sporadischer Fehler bei Wing Commander ist die dauerhafte Verdopplung der Geschwindigkeit des eigenen Jägers. Was sich angenehm anhört, ist äußerst lästig, wenn man stoppen möchte, das Raumschiff aber trotzdem mit 500 kps weiterfliegt. Bei der Darstellung größerer Grafikobjekte kommt es ebenfalls zu Problemen: In der Ella-Mission wird die Superbasis unsichtbar, wenn man sie aus geringer Entfernung per Flashpack attackiert. Beim Kampf der St. Helen gegen die Vesuvius fehlt bei einem der Riesenträger schon mal die Hälfte des Vorderteils. Dazu kommen diverse logische Bugs – zerstört man die Vesuvius vom Hangar aus, bleibt man von der Riesenexplosion völlig unversehrt. Und wieso sieht man nur die wenigsten seiner Flügelpiloten in der Einsatzbesprechung, dafür aber jedes Mal den Chef der Marines, der nur bei Landungsoperationen zum Zuge kommt?

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie alle Patches, für die wir von den Herstellern eine Genehmigung erhalten haben, darunter die Patches zu Duke Nukem 3D und Ascendancy.



Mit dem neuen Patch röstet Duke Nukem seine Gegner noch ungestörter.

Herzog mit Fehlern

Beim Patch auf Version 1.1 der Sharewareversion von Duke Nukem 3D wurden Bugs beseitigt und zusätzliche Details eingebaut. So kann man nun nicht nur blitzschnell zurückweichen, wenn man gerade einen Überwachungsbildschirm betrachtet – man kann aus dieser Sicht auch Minen explodieren lassen. Letztere dürfen Sie nun durch Hinknien gezielt an eine Stelle legen. Für höhere Trefferquoten hat 3D Realms eine optionale Maus-Anvisierung sowie ein zuschaltbares Fadenkreuz eingebaut. Der »HoloDuke« bleibt jetzt länger aktiv, die »Steroids« sind per Hotkey aufrufbar. Und ganz wichtig: Stirbt Duke in einem Deathmatch, schreit er sich dabei seinen Frust von der Seele...

Aufstieg der Feinde

Nachdem Ascendancy nicht nur unserer Redaktion zu einfach war, hat Logic Factory ein »Antagonizer Module« veröffentlicht, welches die Computergegner aggressiver macht. Stellt man als politisches Klima »friedlich« ein, bleibt alles beim alten. In den beiden anderen Stufen aber erhalten die Computervölker Boni bei Industrie und Forschung, und verbünden sich mit Vorliebe gegen den Spieler. Die eigentlichen KI-Routinen wurden aber allem Anschein nach nicht geändert. (la)

Kleinanzeigen

Clubs

PC-Sport-Games Club
Wir freuen uns über neue Mitglieder!
Kontakt: c/o Electronic Sports
Postfach 11 03 64, 10963 Berlin
Tel: 0 30/2 15 91 09, Fax: 0 30/2 15 36 09

Anzeigenschluß für PCP 6/96: 9.4.96

Selbstverständlich veröffenlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

HOTLINES

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Diesen Monat präsentieren wir wieder eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer, Internet-Adresse und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist. Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
21st Century	0044 1235 85 15 88 (England)	Mo-Fr 10-18:30 (MEZ)	.	.	.
Activision	siehe Bomico				www.activision.com
Acclaim	0211 523 32 22	24 Std.-Service	.	.	.
Adventure Soft	siehe Bomico				
Ascon Software	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	.	.
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431-543 26	.	.
Aztech Systems	.	.	0421-1691782	.	www.aztech.com.sg
Berkeley Systems	siehe Softgold	.	.	.	.
Blizzard	siehe Bomico				
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 15-19 Uhr	.		www.bluebyte.de/bw.htm/
BMG	0180 530 45 25	Mo-Fr, 9-17 Uhr	.	.	.
Bomico	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	.	hotline@bomico.rhein-main.com
Broderbund	siehe Bomico				
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	089-957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Cyberdreams	siehe Bomico	.	.	GAMEAPUB	.
Daze Marketing	0044 171 372 75 44 (England)	Mo-Fr 10:30-18:30 (MEZ)	.	.	.
Domark	siehe Microprose	.	.	.	.
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo- Fr, 10-12, 14-20 Uhr	.	GAMEAPUB	www.ea.com
Empire	siehe Bomico				
Escom	06252/966-650	.	.	.	www.escom.de
Europress	siehe Bomico				
Gametek	0180 530 45 25	Mo-Fr 9-17 Uhr	.	.	www.gametck.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 8:30-16:30 Uhr	0031 36 53 603 79	.	www.gravis.com ftp.gravis.com
Greenwood	siehe Softgold	.	.	.	.
Gremlin	siehe Softgold	.	.	.	.
Grolier	siehe Bomico				
Ikarion	0241 - 470 150	Mo 14.30-18.30, Do 15.30-18.30, Fr 14.30-18.30 Uhr	0241 470 15 24	.	www.ikarion.com (ab März)
Impressions	siehe Sierra	.	.	.	.
Interplay	0211 52 33 222	24 Std.-Service	.	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	.	.	.	.
IONA	siehe Softgold	.	.	.	.
Linel	siehe Softgold	.	.	.	.
Logic Factory	siehe Softgold	.	.	.	.
LucasArts	siehe Softgold	.	.	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 337 303	Mo-Do 18-20 Uhr	.	.	.
Max Design	0043/ 36 87 24 14 7 (Österreich)	Di, Do, 16-20 Uhr	.	.	.
Maxis	siehe Bomico	.	.	GAMEBPUB	.
Mega Tech	siehe Softgold	.	.	.	.
Microprose	05241/946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr	05241-9464-84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	.	GAMEAPUB	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Softgold	.	.	.	.
Neo	0043/ 160 740 80 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	.	.	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Softgold	.	.	GAMECPUB	.
Novalogic	siehe Softgold	.	.	.	.
Ocean	siehe Bomico	.	.	.	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	.	.	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom				http://www.paramount.com
Playmates	siehe Softgold	.	.	.	.
Psygnosis/Sony Interactive	.	.	.	www.sony.com	
Rainbow Arts	siehe Softgold	.	.	.	.
Rainbow Kids	siehe Softgold	.	.	.	.
Sales Curve Int.	siehe Softgold	.	.	.	.
Sierra/Coktel	06103/99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103/99 40 41	GAMEAPUB	www.sierra.com
Sir-Tech	siehe Softgold	.	.	GAMEBPUB	.
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131-965 222	.	support@softgold.com, info@softgold.com, tips@softgold.com
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	.	.
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	.	.	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	.	.	.	
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Softgold	.	.	GAMEAPUB	.
Sunflowers	siehe Bomico				
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr, 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog), 02157 817 942 (ISDN)		http://www.TerraTec.de
Trimark	siehe Softgold	.	.	.	.
US Gold	0044 121 356 08 31 (England)	Mo-Fr, 9-17:30 Uhr (MEZ)	.	.	gg49@dial.pipex.com
Velocity	siehe Softgold	.	.	.	.
Viacom	0130 820 115	Mo-Fr, 9-17 Uhr			http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-20 Uhr	040 390 8160	.	www.vie.co.uk\~vie
Virgin Sound & Vision	siehe Softgold	.	.	.	.
Virtual Vegas	siehe Softgold	.	.	.	.
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen		02405 18067	VOBIS	.
Warner Interactive	040 278 55 306	Di, Mi, Do 15-18 Uhr	ab 1.3.96	.	.

Inserentenverzeichnis



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
ATP/Reck. Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

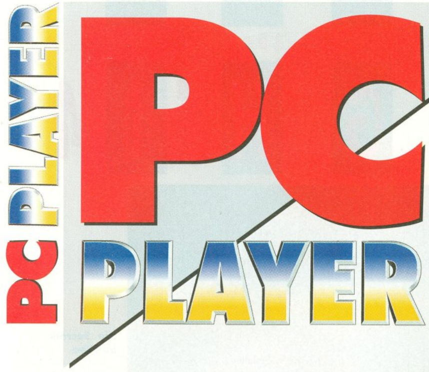
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

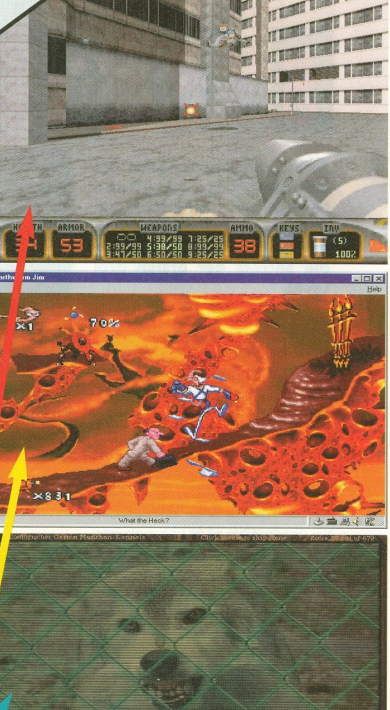
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



TIPS & TRICKS

ab Seite





TIPS & TRICKS

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

Alle Geheimnisse in »Duke Nukem 3D« – Teil 1

STRENG GEHEIM

Selbst mit Cheats sind die Geheimplätze in »Duke Nukem 3D« nicht leicht zu finden. Wir zeigen Ihnen im ersten Teil unserer Lösung die Secrets der ersten drei Level.

Zusammen mit Duke persönlich haben wir uns durch die ersten drei Level gewühlt und alle Secrets aufgestöbert. Die Zahlen in Klammern verweisen auf die entsprechende Markierung auf dem Kartenausschnitt.

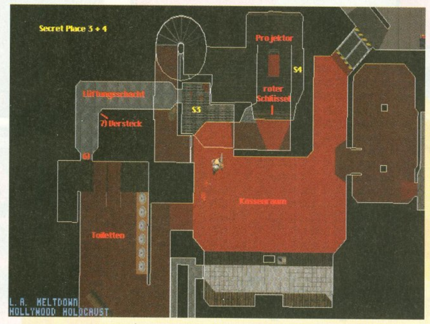
LEVEL 1 – Hollywood Holocaust

Das erste Secret finden Sie auf dem Vorsprung beim »Innocent«-Schild, das Sie über die Kiste erreichen. Von hier gelangt Duke auf den schrägen Mauervorsprung und mit einem weiteren Sprung durch das zweite Fenster. Dort findet er in der rechten Ecke hinter einem Poster Steroide. Beim Kinoeingang schießt er mit dem Raketenwerfer durch das Fenster auf die Mauer und schafft sich so einen Nebeneingang.

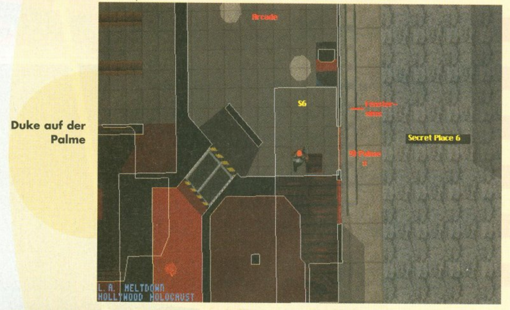
Von den Toiletten aus erreichen wir in der oberen linken Ecke einen Lüftungschacht (6). An der ersten Biegung des Schachtes sprengt Duke die rechte Ecke weg, da dort ein »Holoduke« (7) versteckt ist. Nach Verlassen des Schachtes steht er in einen Raum (S3) mit einem Kokon. Im Projektorraum findet Duke einen roten Schlüssel auf dem Regal, von dem aus er auf den Projektor springt und so eine weitere Geheimtür öffnet (S4).

Mit dem Schalter neben dem Fenster aktiviert Duke den Projektor und schießt mit dem Raketenwerfer ein Loch in die Leinwand. Dadurch entsteht ein Zugang zu einem weiteren Geheimraum. Nun gehen Sie zum »Arcade«-Raum und öffnen mit dem roten Schlüssel eine Tür, die zu einer Brücke führt. Rechts daneben beginnt ein Steg, der Duke zu einer Palme bringt, auf die er springt (9) und von dort ein Fenster erreicht und Munition findet (S6).

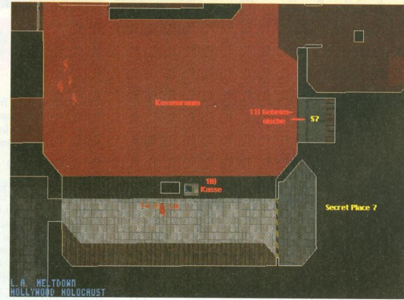
Anschließend begibt sich Duke wieder in den Kassenraum des Kinos, um mit Hilfe der Kasse (10) eine Geheimnische (11) in einer Wand zu öffnen (S7).



Die Secrets im Kino



Duke auf der Palme



Die Nische im Kassenraum

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	PC	CD-ROM
3-D Lemmings /dt	—,—	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	69,95
5th Musketeer /dt	—,—	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
AD&D Collector`s Edition	**—,—**	**79,95**
AD&D 2: Masterpieces	**—,—**	**72,95**
Albion /dt	**—,—**	**79,95**
Ascendancy /dt	—,—	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	—,—	87,95
Biing! /dt	79,95	62,95
Bleifuss /dt	**—,—**	**55,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**64,95**	**64,95**
C64 Pack (15 Activision Spiele)	—,—	36,95
Caesar II /dt	**—,—**	**82,95**
Capitalism /dt	—,—	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95	87,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	69,95
Chronomaster /dt	**—,—**	**79,95**
CivNet /dt	**—,—**	**92,95**
Comanche + Missionen /dt	—,—	44,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	82,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	**—,—**	**28,95**
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**79,95**
Cyberia 2 /dt	**—,—**	**89,95**
Cybermage /dt	**—,—**	**80,95**
D-Info 2 /dt	—,—	36,95
Daggerfall /dt	**—,—**	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—,—	64,95
Der Druidenzirkel /dt	**—,—**	**66,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Descent 2 /dt	—,—	V.mö.
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	**—,—**	**89,95**

	PC	CD-ROM
Die Fugger 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.
Die Siedler CD-Version /dt	**—,—**	**29,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Dime City /dt	82,95	79,95
Duke Nukem 3D /dt	**—,—**	**79,95**
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	—,—	89,95
Earthworm Jim	**—,—**	**69,95**
Entomorph /dt	—,—	69,95
Evocation /dt	—,—	75,95
Extreme Pinball /dt	—,—	54,95
Fade to Black /dt	—,—	87,95
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**—,—**	**99,95**
Gabriel Knight 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Grand Prix Manager /dt	**—,—**	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	82,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	79,95
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Imperium Romanum /dt	—,—	84,95
Indy Car Racing 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Indiana Jones Desktop Adventures /dt	32,95	—,—
Kingdom o' Magic /dt	**—,—**	**74,95**
Mechwarrior 2 /dt	—,—	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	—,—	42,95
Monopoly /dt	—,—	64,95
Myst Special Edition /dt	**—,—**	**69,95**
NBA Live `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Need for Speed /dt	**—,—**	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Panzer General 2 /dt	**—,—**	**69,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	—,—	79,95
PGA Tour Golf `96 Course CD /dt	—,—	35,95
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95
Pinball Wizard 2000 /dt	—,—	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**84,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	**—,—**	**56,95**
Quest for Fame /dt	—,—	89,95
Rayman /dt	**—,—**	**72,95**
Rebel Assault 2 /kompl. dt	**—,—**	**84,95**
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Ripper /dt	**—,—**	**79,95**
Sea Legends /dt	**—,—**	**84,95**
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95

	PC	CD-ROM
Shanghai Great Moments	—,—	73,95
Shannara /dt	**—,—**	**79,95**
Silent Hunter /dt	**—,—**	**69,95**
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**79,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	99,95
Steel Panthers /dt	**—,—**	**69,95**
Stonekeep /dt	—,—	94,95
Super Star Wars /dt	**—,—**	**59,95**
Teamchef /dt	**—,—**	**86,95**
Terminator Future Shock /dt	**—,—**	**79,95**
TFX: EF2000 /dt	**—,—**	**89,95**
The Dig /kompl. dt	**—,—**	**79,95**
This means war /dt	—,—	99,95
Thunderhawk 2 /dt	—,—	79,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	**—,—**	**79,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	24,95	—,—
Tilt! /dt	**—,—**	**56,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	**—,—**	**87,95**
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	—,—	86,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Warhammer /dt	**—,—**	**69,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**84,95**
Wing Commander 4 /dt	**—,—**	**99,95**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Battle Isle + Data Disk. /dt	—,—	22,95
Caesar 1 /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	38,95	38,95
Creature Shock /dt	—,—	22,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	—,—	29,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	22,95	22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95	37,95
Gabriel Knight 1 /dt	—,—	22,95
Goblins 1+2 /dt	—,—	22,95
Goblins 3 /dt	—,—	22,95
Hell /dt	—,—	22,95
Hollywood Pictures /dt	—,—	29,95
Incredible Machine /dt	—,—	22,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	33,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	22,95
Panzer General /dt	—,—	36,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Rüsselsheim /dt	—,—	22,95
Sam & Max /dt	—,—	32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	—,—	36,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	—,—	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt **65,- CD**
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt **89.- CD**
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt **63,- CD**
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt **80,- CD**
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt **80,- CD**

Die Monats-Hits:

Command & Conquer /dt	***89,95***	***CD***
Comm. & Conq. Mission CD /dt	***28,95***	***CD***
Cyberia 2 /dt	***89,95***	***CD***
Daggerfall /dt	***89,95***	***CD***
FIFA Int. Soccer `96 /dt	***79,95***	***CD***
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	***99,95***	***CD***
Fugger 2 /dt	***79,95***	***CD***
NBA Live `96 /dt	***79,95***	***CD***
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	***92,95***	***CD***
Silent Hunter /dt	***69,95***	***CD***
Super Star Wars /dt	***59,95***	***CD***
Terminator Future Shock /dt	***79,95***	***CD***
TFX: EF2000 /dt	***89,95***	***CD***
Warcraft 2 /dt	***79,95***	***CD***
Wing Commander 4 /dt	***99,95***	***CD***

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

LEVEL 2

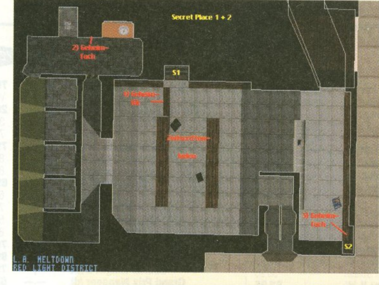
– RED LIGHT DISTRICT

Im Zeitschriftladen finden Sie beim Regal (1) an der Wand eine Geheimtür (S1). In der Toilette öffnet Duke mit dem Handtrockner neben dem Spiegel ein Geheimfach (2) mit dem Nachtsichtgerät. Hinter der Kasse verbirgt sich auf dem Regal (3) ein weiteres Geheimfach (S2), bevor er die Tür (4) bei der Kasse öffnet, indem er die beiden äußeren Knöpfe drückt. In dem Gang, der rechts neben dem hell erleuchteten Aufzug (5) liegt, steckt ein weiterer geheimer Ort (S3). Anschließend fährt Duke mit dem Fahrstuhl in ein Zimmer hinauf, wo er hinter einer Klappe den blauen Schlüssel findet (6).

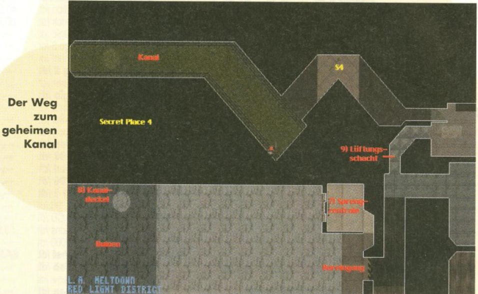
In der Sprengzentrale (7) neben der Bar aktiviert er zuerst das blaue Schloß, drückt dann den 2. und 3. Knopf (von links) und löst schließlich die Sprengung aus. Bei den Ruinen findet er in einer Ecke den gelben Schlüssel. Sprengen Sie den Kanaldeckel (8), um in den Untergrund zu gelangen, wo ein weiterer Geheimgang (S4) wartet.

In der Bar verschafft er sich mit Hilfe des gelben Schlüssels Zutritt und findet links einen Lüftungsschacht (9), der ihn zu den Toiletten bringt. Duke geht hinaus, um sich aus der Bar den roten Schlüssel (10) zu holen und verläßt den Raum wieder, um dem »Dance«-Schild zur Nachtbar zu folgen. Rechts neben dem Eingang finden wir ein Lüftungsgitter (11), das einen geheimen Schacht verbirgt (S5), der hinter den Vorhang der Nachtbar führt. Dort ist beim Schalter für den Vorhang ein Vorsprung (S6), wo er sich mit Hilfe des Jet Packs ein Nachtsichtgerät holt (12).

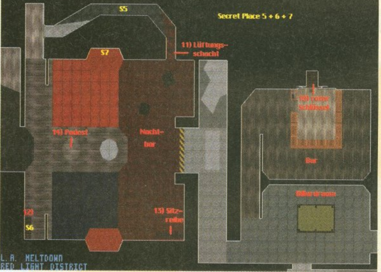
In der Nachtbar stellt sich Duke auf die Sitzreihe (13) in der rechten hinteren Ecke und öffnet dadurch bei der Tanzfläche gegenüber eine Wand, die für kurze Zeit einen Geheimraum (S7) freigibt. Um zum Gang hinter dem Vorhang zu gelangen, schwingt er sich auf ein Podest (14) und springt mit Anlauf hinüber. So gelangt er zu zwei Kisten, zwischen denen er ein Stück helle Wand (15) öffnet (S8). Am Ende dieses Ganges befindet sich der Ausgang (16).



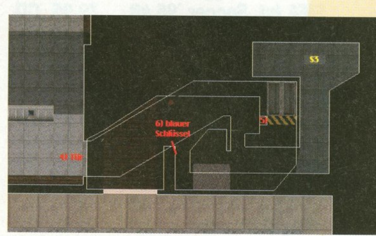
Im Zeitschriften-laden



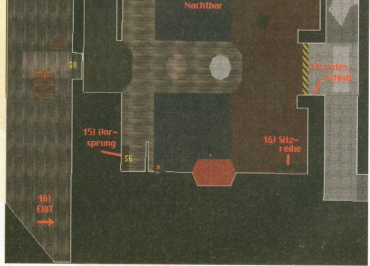
Der Weg zum geheimen Kanal



Die Secrets der Nachtbar



Der Geheimraum vor dem Lift



Der Weg zum Ausgang von Level 2

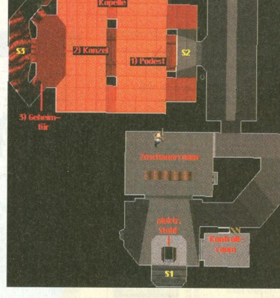
LEVEL 3

– DEATHROW

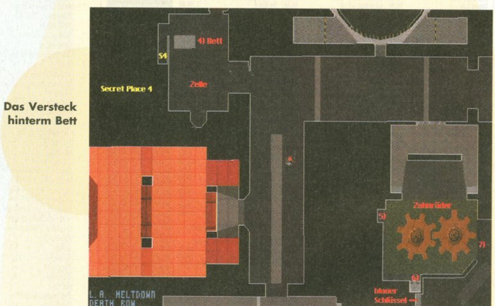
Im Kontrollraum versenken Sie mit dem linken Schalter am Fenster den elektrischen Stuhl und finden in der Vertiefung (S1) Waffennachschub. In der Kapelle stellt sich Duke auf ein versenkbares Podest (1) und schießt auf den roten Schalter direkt über dem Altar, worauf ihn das Podest nach oben zu einem versteckten Raum (S2) bringt. Beim Altar drückt er gegen das Bildnis an der Kanzel (2) und öffnet so links einen Geheimgang (S3). Anschließend verläßt Duke die Kapelle und geht zur Zelle, wo hinter dem Bett (4; Bett verschieben) ein weiterer Geheimgang steckt (S4).

In dem Raum mit den zwei Zahnrädern entdeckt Duke zwei Geheimfächer (5 + 6) und den blauen Schlüssel (7). Er folgt dem Gang und gelangt zum Schild »Cell Block 01/02«, dem gegenüber der gelbe Schlüssel liegt. Er setzt seinen Weg auf diesem Rundgang fort und kommt durch das Tor »Control West« in den Kontrollraum, wo er das gelbe Schloß aktiviert. Auf dem Hof findet er in der linken Ecke den roten Schlüssel und kehrt damit zum Tor gegenüber des Ausgangs zurück. Hier springt er auf den linken Pfeiler (8) und von da auf das Plateau hinauf (8). Über den schrägen Vorsprung (10) erreicht er einen Geheimgang (S5) und läuft von dort über das Plateau zu der Stelle, wo der rote Schlüssel lag und sprengt ein Loch in die Wand. Dahinter liegt ein weiterer Geheimgang (S6), der zum Zellentrakt führt. Dort zertrümmert er mit Hilfe der Gasflaschen (11) eine Verbindung zum Kontrollraum frei, öffnet die Tür mit dem roten Schloß und betätigt einen Schalter, der ihm Zugang zu einem runden Raum verschafft. Dort drückt Duke den Schalter auf der anderen Seite des Raumes, wodurch ein Lüftungsgitter (12) und zwei Räume (13) mit je einem Schalter zur Deaktivierung der Energiefelder sichtbar werden.

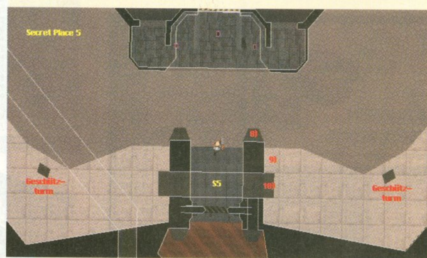
Die Tür gegenüber des Gitters bringt Duke zu einer Wand, die eine Karte verbirgt. Links und rechts über der Karte öffnen sich auch noch zwei geheime Zimmer (S7+8). Duke verläßt den runden Raum wieder und begibt zum Schild »Cell Block 01/02«. Dahinter findet er einen Duschraum und ein paar Gummistiefel, bevor er zum Zellenblock 02 geht, mit dem Schalter die letzte Zellen öffnet und hinter dem Poster einen Geheimgang entdeckt, der ihn zum U-Boot führt. Dort geht er links und nimmt beim Tor die Sauerstoffmaske und findet außerdem im rechten Pfeiler des Tores einen geheimen Raum. Anschließend gelangt Duke nach einem kurzen Tauchgang in das Innere des U-Bootes und entdeckt am Heck die Tür zum Maschinenraum. (fs)



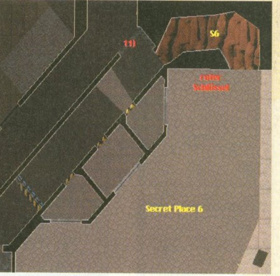
In der Kapelle



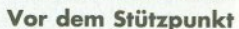
Das Versteck hinterm Bett

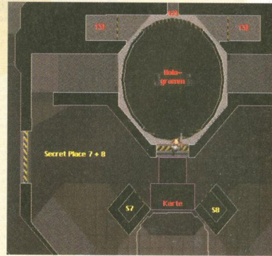


Bei den Geschütztürmen



Vor dem Stützpunkt





Beim Hologramm

TIPS & TRICKS



Action und Puzzles stellen bei »Alien Odyssey« einige Spieler vor Probleme. Unsere Komplettlösung hilft Ihnen, die Außerirdischen in die Schranken zu verweisen.

Unser Alien-Experte Ronald Kempf hat sich die Bösewichte in »Alien Odyssey« mutig zur Brust genommen und aus ihnen die Lösungen zu allen Rätseln herausgepreßt. Zusammen mit seinen Karten dürfen auch Sie sich den großen Endgegner vorknöpfen.



Der Wald

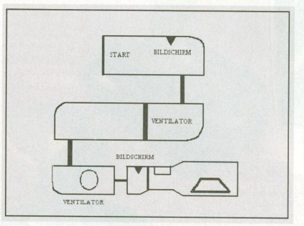
Diese Mission fordert nur das Reaktionsvermögen. Holen Sie möglichst viele Daks von den Fahrzeugen, da sowohl Sie als auch Ihr Partner diesen Einsatz überleben müssen.

Im Bunker

Gleich zu Beginn der Mission wird Ihr Partner entführt, also müssen Sie sich alleine durchschlagen. Betreten Sie unbekannte Räume nur sehr vorsichtig, da in nahezu jedem Raum ein Gegner Ihnen auflauert. Zudem sind an einigen Stellen Selbstschußanlagen installiert, die durch Kontakt mit den bodennahen Strahlen ausgelöst werden. Vor der einen oder anderen Tür befinden sich ebenfalls Strahlen, die Sie mit gezielten Schüssen ausschalten können, um diese Türen zu öffnen. Beachten Sie auch, daß sich in einigen Räumen Bildschirme befinden, mit denen Sie Karten bzw. verschiedene Funktionen abrufen können. Neue Lebensenergie erhalten Sie durch die kleinen grünlichen Halbkreise an den Wänden. Sie müssen diese lediglich zerschießen und sich anschließend in die Staubwolke stellen.

Gehen Sie vom Startpunkt aus zum Bildschirm auf der linken Seite und machen sich damit und mit der Karte vertraut. Danach läuft unser Held weiter bis zum Vorsprung, von dem er sich fallen läßt. Hier müssen Sie aufpassen, dem Ventilator nicht zu nahe zu kommen, bevor Sie diesen zerstört haben. Erlegen Sie noch den mit Säure spuckenden Alien und gehen dann weiter. Weichen Sie der Flüssigkeit aus, die von den Raupen abgesondert wird, sie ist ebenfalls ätzend. Am Ende des Gangs müssen Sie sich wieder fallen lassen und gelangen in einen Korridor, in dem sich ein Ventilator am Boden befindet. Töten Sie zuerst den dahinter laufenden Alien, bevor Sie mit etwas Anlauf über den Rotor springen.

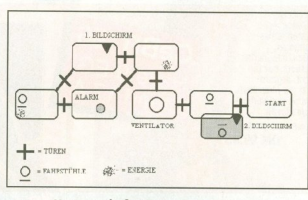
Anschließend aktiviert unser Alter Ego mit dem Bildschirm vor dem Tor die Karte. Wenn Sie das Tor vor sich auf der Karte anklicken, läßt es sich öffnen, dann schalten Sie den Außerirdischen aus, bevor Sie geduckt weiter laufen. Unser Held gelangt nun zu einer Anlage, die durch einige gezielte Schüsse auf den kleinen Steuerkasten zerstört wird. Danach müssen Sie sich wiedermal fallen lassen.



Im ersten Stockwerk müssen Sie auf den Ventilator achten.

Wache und Säure

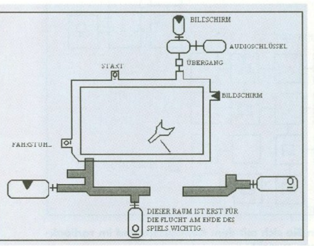
Machen Sie sich keine Sorgen wegen des Alarms. Sie sind nun in das erste Untergeschoß an den Startpunkt gekommen und müssen ab jetzt mit Wachen rechnen. Gehen Sie durch die ersten zwei Türen unter dem Ventilator an der Decke, weichen der Säure aus und laufen durch die nächste Tür. Direkt daneben befindet sich einer der grünlichen Kästen, durch die Sie Energie tanken dürfen. Danach geht es weiter durch die linke Tür. In diesem Raum befindet sich ein Roboter, der bei seinem Tod eine Hand verliert, die Sie aufnehmen, in den vorherigen Raum zurückgehen und dann an die Stelle mit dem Bildschirm. Rufen Sie die Karte auf und klicken den roten Punkt an, wodurch sich im Nebenraum eine versteckte Tür öffnet. Dort zerschießt unser Held die freigelegte Anlage. Wir laufen nochmal zu dem Raum vor dem Startpunkt und fahren mit dem Fahrstuhl nach unten. Hier befindet sich ein Bildschirm, an dem wir unsere Waffe aufladen.



Im ersten Untergeschoß müssen Sie mit Wachen rechnen.

Nun geht es zurück in die letzte Kammmer dieser Ebene, wo wir mit dem Fahrstuhl ins zweite Untergeschoß fahren. Dort erledigen Sie zunächst die zwei Wachroboter auf dem Rundgang, um dann ungestört zum Bildschirm zu gelangen. Aktivieren Sie diesen und klicken in der Karte auf das kleine Viereck, das

den Rundgang mit den drei Räumen in Ihrer Nähe verbindet. Gehen Sie nun durch den Übergang in den ersten Raum, laufen nach rechts durch die Tür und achten auf die vier Selbstschußanlagen! Dann hüpft unser Recke über die blauen Strahlen zum Energiekasten und lädt dort seine Energie auf. Mit dem Audioschlüssel, der dort am Boden liegt, springt er wieder zurück zum letzten der drei Zimmer.



Das zweite Untergeschoß.

Diese Tür öffnen Sie mit dem Audioschlüssel. Beachten Sie, daß dieser Ihnen beim Einschalten stets den richtigen Code anzeigt. Das wird später wichtig sein, wenn Sie längere Zeichenfolgen eingeben müssen. Also immer den Code merken und anschließend die jeweiligen Tasten drücken. Nachdem Sie den Raum betreten haben, gehen Sie weiter zum Bildschirm und klicken, sobald Ihnen eine Auswahl von vier Reihen angezeigt wird, die mittlere der drei unteren Zeilen an; berühren Sie danach den blauen Balken.

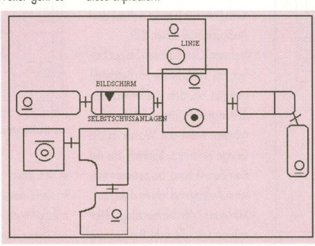
Fahrt mit dem Shuttle

Nun gehen Sie wieder zum Bildschirm auf dem Rundgang und klicken auf das Werkzeugsymbol in der Karte. Sie sehen, daß ein Teil des Rundgangs zerstört wird, was jedoch den Weg zu weiteren Räumen ermöglicht. Gehen Sie nun zum Lift 2 und fahren damit nach unten. Im rechten Raum (Audioschlüssel benutzen) finden wir eine neue Patrone für den Schlüssel, bevor wir nach oben zurückkehren. Weiter geht es über den Brückengang nach rechts, wo Sie über das abgesprengte Teil hinunterrutschen und durch die Tür marschieren.

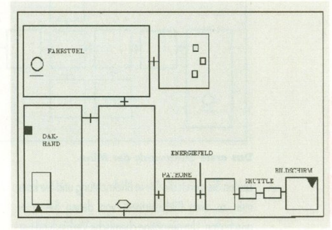
Am Ende des Gangs befindet sich ein weiterer Fahrstuhl, mit dem Sie in das dritte Untergeschoß fahren. Laufen Sie zur Tür und geben den Code ein (zuerst die zweite Taste, dann die erste), wobei hier auf Selbstschußanlagen zu achten ist. Sie gelangen in einen großen Raum; schießen Sie nicht auf die Sonden, sondern gehen vielmehr am Rand entlang zur gegenüberliegenden Tür. Wenn Sie den hinter der Tür befindlichen Gang passiert haben, erreichen Sie einen Fahrstuhl, um in die unterste Ebene zu kommen. Laufen Sie zuerst in Blickrichtung den Raum entlang. Kurz vor dem Ende nach rechts und dann gleich wieder rechts laufen. Nachdem Sie den Wachroboter erledigt haben, nehmen Sie seine Hand auf und gehen zum Bildschirm, wo Sie die Waffe aufladen und dann wieder den Raum verlassen. Gehen Sie nun in die Richtung der vielen kleinen Zimmer. Vor einem blauen Energiefeld wartet ein weißer Wachroboter, der bei seiner Zerstörung eine weitere Patrone für den Audioschlüssel verliert. Beim Hinausgehen ist links eine hervorstehende, achteckige Bodenplatte. Wenn Sie diese betreten und anschließend geradeaus rennen, gelangen Sie in einen Extraraum, in dem drei Energiekugeln warten.

Weiter geht es in den Raum mit dem Lift. An diesen schließt sich rechts ein weiteres Zimmer an, das Sie mit Hilfe des Schlüssels betreten. Hier treffen wir auf drei Terminals, wovon sich zwei unten und eines auf der Balustrade befinden. Aktivieren Sie zuerst das Terminal von rechts unten, laufen dann zum zweiten Terminal, zum Fahrstuhl und schließlich zum dritten Schaltpult. Dann kehren wir in den Raum mit der Patrone zurück und passieren das deaktivierte Energiefeld.

In dem Shuttle, mit dem Sie dann fahren, befindet sich eine Wache! Die Reise führt in einen Raum mit einem Schaltpult. Gehen Sie zu dem lila-farbenen Monitor, starten ihn und unterbrechen zuerst den Energiefluß der Kommunikationsanlage. Danach läßt sich eine Linse öffnen, bevor wir zum Lift zurückkehren. Damit fahren wir ins dritte Untergeschoß und gehen zu dem Raum mit der gewaltigen Anlage im Zentrum. Neben den beiden Zugängen ist ein Fahrstuhl, der Sie auf einen kleinen Rundgang bringt. Laufen Sie diesen entlang, bis Sie vor der Linse stehen. Dann gehen Sie in die Hocke und schießen auf die geöffnete Linse, bis diese explodiert.



Im dritten Untergeschoß gibt es einen Extraraum.



Die wichtige Linse finden Sie in der untersten Ebene.

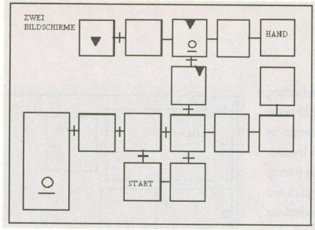
Danach laufen wir in die unterste Ebene zu dem Bildschirm, mit dem die Linse geöffnet wurde und schließen sie wieder. Aktivieren Sie jedoch noch nicht den Energiefluß, da ansonsten nur fünf Minuten Zeit für die Flucht bleiben! Nachdem alles für die Zerstörung des Bunkers vorbereitet ist, müssen Sie zurück zum zweiten Untergeschoß, wo sich der Rundgang befindet. Doch zuvor mobilisieren Sie vom Bildschirm im Gang mit den drei Selbstschußanlagen den Energiefluß. Jetzt muß es schnell gehen: Laufen Sie die Rutsche im Rundgang hoch und gehen zu dem Fahrstuhl, mit dem Sie in die Zwischenebene kommen. Fahren Sie mit diesem runter und gehen zuerst in den rechten Raum an den Bildschirm. Von hier aus die Tür für die zweite Kammer dieser Ebene öffnen, anschließend dorthin laufen und mit dem dortigen Lift nach unten fahren. Schalten Sie den Kampfroboter aus und spurten Sie weiter durch das erste Tor. Am zweiten Tor drehen Sie sich um und geben einige Schüsse auf das Fahrzeug ab, und schon ist die erste Mission bestanden.

Die Mine

Bei diesem Einsatz achten Sie auf die kleinen Pfeile rechts und links neben Ihrem Raumschiff. Sobald diese orange sind, müssen Sie Ihr Fahrzeug um die eigene Achse drehen, damit Sie keine Pfeiler oder Laserstrahlen berühren.

Die Waffenfabrik

Gehen Sie vom Startpunkt aus zur gegenüberliegenden Tür und in den nächsten Raum, dann in der großen Halle nach rechts und Sie gelangen an einen Ort, wo die einzelnen Tore durch Brücken verbunden sind. Nehmen Sie den ersten Ausgang links und stiefeln weiter bis zu einem Platz mit einem Fahrstuhl. Diesen verlassen Sie durch die rechte Tür und treffen auf einen Roboter, der bei seinem Tod eine Hand verliert. Unglücklicherweise fällt diese in das Becken. Räumen Sie zuerst noch in dem anschließenden Raum auf und gehen zurück zum Zimmer mit dem Fahrstuhl.



Das erste Stockwerk der Mine.

Laufen Sie durch die Tür in Blickrichtung und Sie kommen zu zwei Bildschirmen, von denen Sie einen anschalten. Um die nötige chemische Verbindung herstellen, wählen Sie die Zufuhrschläuche links unten und rechts in der Mitte aus. Danach gehen Sie wieder zu der Stelle, wo der weiße Roboter die Hand verloren hat und nehmen diese auf. Nun geht es zurück zum Fahrstuhl.

Damit fahren Sie nach oben und gehen durch die linke Tür, um danach am Bildschirm die Karte zu aktivieren und den roten Kreis anzuwählen. Die Drehbrücke ermöglicht Ihnen den Gang über den Lavastrom, wo Sie neben dem Bildschirm einen Lift finden, über den Sie besser rennen, da sich auf der Plattform eine Mine befindet. Dann halten Sie sich rechts, überqueren erneut den Strom und gehen durch die Tür. Bleiben Sie gleich stehen und schießen Sie zuerst in die rechte untere Ecke, da sich hier eine Selbstschußanlage befindet. Danach laufen wir geradeaus, um im letzten der zwei folgenden Räume eine weitere Patrone zu finden. Mit dieser spurten Sie wieder in das Zimmer mit der Selbstschußanlage, verlassen diesen durch die linke Tür und stehen vor einem Fahrstuhl und einem Monitor, an dem Sie Ihre Waffe aufladen.

Fahren Sie nun mit dem Aufzug nach unten und laufen in Blickrichtung, um zu dem Raum mit den Brücken zu kommen, die Sie nach rechts begehen und in dem großen Zimmer vom Anfang landen. Diesen geradeaus durchqueren und durch die Tür marschieren. Dann erledigen Sie die Wache und schießen die heruntergefallenen Steine aus dem Weg. Beim Weitergehen landen Sie in einem Raum mit einem Lift auf der rechten Seite. Fahren Sie mit diesem nach oben und bleiben dann stehen, um die Selbstschußanlage direkt vor Ihnen zu zerstören. Danach folgen wir dem Gang bis zu einem Transportband. Auf dessen rechter Seite befindet sich eine kleine Plattform, mit der wir auf das Transportband gelangen (Leertaste). An dieser Stelle sollten Sie lieber abspeichern, da die folgende Passage nicht ganz einfach ist.

Mit der Drehbrücke überqueren Sie die Lava.

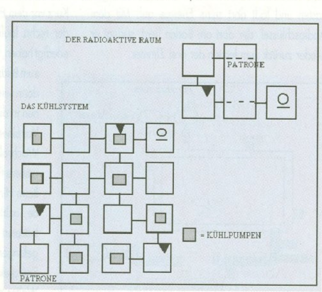
Endspurt

Lassen Sie sich vom Band bis kurz vor die Zerkleinerungsanlagen fahren und flitzen dann, um darunter durchzukommen. Vor dem Ofen springen Sie nach links vom Band und spurten links durch den Raum. Gleich hinter dem Bildschirm befindet sich der Durchgang zum nächsten Zimmer, in dem fette Schnecken an der Decke hängen. Steuern Sie unseren Helden nach links und dann nach rechts auf eine der Inseln, wo Sie etwas von der blauen Substanz aufnehmen, die vor Radioaktivität schützt. Verlassen Sie das Eiland und gehen nach rechts durch die kleine Öffnung in der Wand.

Sie erreichen einen Lift, der nach oben fährt. Weiter geht es durch das Tor über die Brücke und dann nach rechts in den anschließenden Raum, wo sich auf der rechten Seite eine Tür befindet. Gehen Sie hindurch und erledigen schnell den weißen Roboter, der eine Patrone für den Audioschlüssel verliert. Wieder beim Aufzug angelangt, fahren wir nach unten und gehen durch die Tür zum Transportband. Laufen Sie jetzt zurück bis zum Raum mit den Brücken und gehen dort nach links zur Tür, die sich mit dem Audioschlüssel öffnen läßt.

In diesem Gang müssen Sie gut treffen, da Fehlschüsse zu Beschädigungen an den Außenwänden führen und Sie jämmerlich ertrinken würden, wenn das Wasser in die Gänge eindringt. Sprinten Sie die Korridore entlang, bis zu einem weiteren Aufzug und fahren damit zum Kühlsystem der Bunkeranlage. Hier müssen wir alle acht Pumpen des Systems zerstören, wobei uns die Karte hilft, alle Räume der Reihe nach abzuklappern. Danach erreichen wir den Raum rechts unten in der Ecke, wo sich die letzte Patrone befindet, und es geht zurück zum Fahrstuhl.

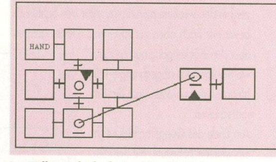
Sie fahren nach unten, betreten den Raum mit den Brücken und gehen dann nach rechts zum Lift. Weiter geht es nach oben, wo Sie die rechte Tür mit dem Audioschlüssel öffnen. Im folgenden Raum werden erst einmal die Gegner ausgeschaltet, bevor es rechts hinten weitergeht. Der dort wartende Kampfroboter verliert nach seiner Vernichtung wieder eine Hand, mit der Sie den langen Gang nach oben gehen.



So finden Sie sich mit dem Kühlsystem und im radioaktiven Raum zurecht.

Nach der Türe erreichen Sie einen Aufzug nach oben, wo Sie am Monitor die Codes für die vier Zellentüren eingeben; diese stehen über den Türen. Dann gehen Sie als erstes zur Tür links neben dem Bildschirm, erledigen die dortige Wache und nehmen deren Hand auf. Zurück beim Monitor machen wir den Zugang zum Fahrstuhl frei, gehen durch die Tür gegenüber und fahren mit dem Lift nach oben. Am Monitor laden Sie die Waffe und befreien die Gefangenen.

Nach einer kurzen Zwischensequenz befinden Sie sich in dem Raum mit dem Endgegner. Laufen Sie immer im Kreis, damit der Sie nicht treffen kann. Achten Sie auf die Minen, die er ablegt! Beschießen Sie den Gegner immer dann, wenn er eine Mine ablegt, und Sie haben es schnell geschafft. (fs)



Im Zellentrakt befreien Sie die Gefangenen.

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

Magische Menschen

Wer bei Warcraft II gewinnen will, sei es gegen den Computer oder gegen andere Mitspieler, kommt ohne die Zaubersprüche nicht sehr weit. Im Handbuch sind diese nur sehr vage beschrieben, doch die Blizzard-Programmierer haben uns alle Details verraten.



Gezaubert wird erst, wenn der Turm der Magier (links) und/oder die Kirche (Mitte) stehen. Für beide braucht man erst ein Schloß (rechts).

Warcraft spielt in einer Fantasy-Welt im tiefsten Mittelalter, wo noch mit Schwert, Pfeil und Bogen gekämpft wird. Doch dank der 18 Zaubersprüche stehen auch sehr fortschrittliche »Waffentechnologien« zur Verfügung. Einige Zaubersprüche erfüllen etwa die gleiche Funktion wie Minen oder Flächenbombardements in anderen Strategiespielen, nur daß sie bei Warcraft fantasievolle Namen tragen. Manche bieten auch gänzlich neue strategische Varianten, zum Beispiel daß man Einheiten vorübergehend unsichtbar oder unverwundbar machen kann. In diesem Teil stellen wir zuerst die neun Zaubersprüche der Paladine und Magier von Azeroth vor. Im nächsten Teil folgen die neun Bannsprüche der Oger-Magier und Todesritter.

Verfügbarkeit der Zaubersprüche

Es gibt einige Voraussetzungen, damit ein Zauberspruch verwendet werden kann. Man braucht die jeweilige Einheit, die ihn aussprechen kann (bei den Menschen: Paladin oder Magier), was bestimmte Gebäude erfordert. Alle Ritter können als Upgrade (Kirche anklicken und auswählen) zu Paladinen werden; im »Turm der Magier« werden die Zauberer ausgebildet. Diese Gebäude lassen sich nur errichten, wenn man ein Schloß hat, also erst im fortgeschrittenen Spiel.

Jede magische Einheit bekommt einen Zauberspruch von Anfang an — die Paladine den »heiligen Blick«, die Magier den »Feuerball«. Die Magier verfügen auch vom Start weg über den »Blitz«, wobei der kein Zauberspruch ist, sondern nur ein anderer Name für die normale Nahkampf-Funktion dieser Einheit. Alle Zaubersprüche müssen darüber hinaus durch einen Befehl an die Kirche oder den Turm der Magier erforscht werden, was jeweils Zeit und Gold kostet. Außerdem verbraucht man, wie in Rollenspielen, bei jedem Zauberspruch ein wenig magische Energie. Die Zauberkraft erhöht sich pro 40 Zyklen (ca. 1 Sekunde) um 1, also braucht ein »entladener« Zauberer oder Paladin über vier Minuten Erholung, um wieder auf den Höchstwert von 255 zu kommen.

Es gibt drei Zaubersprüche für die Paladine und sechs für die Magier. Das Erlernen der Zaubersprüche ist je nach Level begrenzt, wenn man gegen den Computer spielt. Erst in den jeweils höchsten zwei Levels (13 und 14), sowie bei Mehrspieler-Schlachten oder eigenen Szenarien, können alle Zaubersprüche erlernt werden.

Mit dem Cheat-Code »every little thing she does« werden alle Zaubersprüche (soweit im Level vorhanden) aktiviert und auch die magische Kraft auf den maximalen Wert gesetzt. Wie alle Cheat-Codes wird er im Nachrichten-Bereich (erst Eingabetaste drücken, dann eingeben, dann nochmal Eingabetaste) plaziert.

Heiliger Blick

Zauberspruch:	**Heiliger Blick**
Einheit:	**Paladine**
Erforschung:	**Ritter in Paladine upgraden, 1.000 Gold**
Tastenkürzel:	**K**
Magie-Verbrauch:	**70**

Die taktische Tiefe von Warcraft II hängt zu einem guten Teil vom Schlachtnebel-Konzept ab. Man sieht nur, was in Sichtweite der eigenen Einheiten ist; wo man schon einmal war, aber sich entfernt hat, bleiben nur noch das Gelände und die Gebäude in Erinnerung.

Als heilige Männer von Azeroth haben die Paladine hier ein Privileg: Sie dürfen ihren Blick beliebig weit schweifen lassen, aber nur sehr kurz. Klicken Sie einen Paladin an, dann das Symbol für »Heiliger Blick« (oder drücken Sie die Taste K), und wählen dann eine Stelle irgendwo auf der Karte aus, die Sie sehen möchten. Für eine kurze Zeit (40 Programmzyklen, etwa 1 Sekunde) wird ein Gebiet rund um die markierte Stelle aufgedeckt und Sie können sehen, welche gegnerischen Einheiten sich dort befinden.

Um diese kurze Zeit der freien Sicht optimal zu nutzen, gehen Sie wie folgt vor: Paladin auswählen, Zauberspruch aussprechen, und dann die Zielposition auf der Minikarte (links oben) doppelklicken. Der erste Klick führt den Zauberspruch aus, der zweite macht auf der Großdarstellung rechts sofort den entsprechenden Teil der Karte sichtbar.

Das aufgedeckte Gebiet beim Heiligen Blick ist relativ groß. Vom angeklickten Punkt aus entspricht es einer Sichtweite von 17 (Zum Vergleich: selbst Wachtürme und Ballistas kommen nur auf einen Wert von 9).

Prägen Sie sich das Geräusch gut ein, das beim Ausführen dieses und anderer Zaubersprüche erklingt. Wenn Sie im Spiel gegen Computer oder Mitspieler dieses Geräusch hören, ohne selbst zu zaubern, dann können Sie davon ausgehen, daß gerade ein Feind den Heiligen Blick auf Ihr Gebiet wirft.



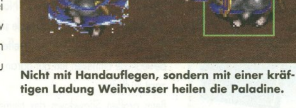
Heilung

Zauberspruch:	**Heilung**
Einheit:	**Paladine**
Erforschung:	**Kirche, 1.000 Gold**
Tastenkürzel:	**L**
Magie-Verbrauch:	**6 - 240**

Die Krieger von Azeroth lassen ihre Wunden von den Paladinen heilen und damit ihre »Treffer-Punkte« erhöhen, so daß sie gleich wieder zu Feld ziehen und weitere Attacken verkraften können. Dazu selektiert man einen Paladin, dann den Heilspruch und wählt schließlich den Patienten aus. Der wird daraufhin mit Weihwasser überschüttet, und zwar bis auf eine Entfernung von 6 Feldern — das ist 50% weiter als ein



normaler Bogenschütze schießt!
Paladine können alle Einheiten »aus Fleisch und Blut« heilen, aber keine aus Holz, wie Katapulte (im Gegensatz zu Warcraft I!), Zeppeline oder Schiffe. Wenn man versehentlich an die falsche Stelle klickt, kann man auch irrtümlich seine Gegner verarzten. Das ist zwar sehr humanitär, aber bringt einen dem Sieg nicht gerade näher.
Ein Paladin kann sich nicht selbst heilen, aber ein Paladin den anderen. Enorm wirkungsvoll sind also Stoßtrupps aus 2, 3 oder mehr Paladinen, die sich im Eifer des Gefechts auch noch gegenseitig heilen. Der Computer setzt ebenfalls solche Paladin-Gruppen ein, wobei er noch den unfairen Vorteil hat, den Heilspruch viel schneller aussprechen zu können als ein menschlicher Spieler mit Maus und Tastatur. Ganz gut kann man das schon ab Orc-Level 8 beobachten, wenn man auf der Insel bei Caer Darrow landet, um den Runenstein zu entwenden.


Nicht mit Handauflegen, sondern mit einer kräftigen Ladung Weihwasser heilen die Paladine.

Rechnerisch funktioniert die Heilung wie folgt. Pro 6 Einheiten Zauberkraft wird der geheilten Einheit 1 Treffer-Punkt hinzugefügt. Der Paladin verbraucht soviel Zauberkraft wie nötig, um die Einheit zu heilen, jedoch höchstens 240 (Heilung um 40 verlorene Treffer-Punkte). Maximal kann die Einheit sogar alle Trefferpunkte zurückerhalten, wenn die Zauberkraft reicht. Mehrere Heilungen hintereinander (z.B. durch verschiedene Paladine) sind möglich.

Exorzismus

Zauberspruch:	**Exorzismus**
Einheit:	**Paladine**
Erforschung:	**Kirche, 2.000 Gold**
Tastenkürzel:	**E**
Magie-Verbrauch:	**4 – 252**

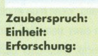
Die Story von Warcraft besagt, daß sich die Orcs mit allen Mächten der Unterwelt gegen die Menschen verbünden. Der Hexenmeister Guldan erweckt einige gefallene Ritter von Azeroth wieder zum Leben, macht sie sich durch Beschwörung gefügig und stattet sie mit Zauberkräften aus. Zu allem Überdruß können diese »untoten« Einheiten auch noch andere nach ihrem Tod in Skelette verwandeln, die dann eine Zeit lang ihr Unwesen treiben.
Angesichts solch böser Geister holen sich die Menschen göttlichen Beistand, um diese dämonischen Mächte austreiben zu können. Dazu lernen sie den Exorzismus-Zauberspruch. Dieser ist eine enorm mächtige Waffe – wenn Sie ihn richtig anwenden. Sie sprechen den Exorzismus-Spruch aus und wählen auf eine weite Entfernung (bis zu 10 Felder, also sogar einen Tick weiter als die Sichtweite der Türme) einen Zielpunkt. Es ist nicht wichtig, ob sich dort eine gegnerische Einheit befindet oder nicht. Im Umkreis von 6 Feldern um den Zielpunkt werden alle »untoten« Gegner (Todesritter und Skelette) geortet. Eine untote Einheit wird nach dem Zufallsprinzip herausgegriffen und pro 4 Einheiten Zauberkraft, die der Paladin verwendet, wird ihr 1 Treffer-Punkt abgezogen. Dies wird automatisch so oft wiederholt, bis der Paladin keine Zauberkraft mehr hat. Wird die erste ausgewählte Einheit vernichtet, aber es ist noch Zauberkraft übrig und ein Todesritter oder Skelett in der Nähe, geht es von selbst mit dem nächsten »Opfer« weiter.
Ein voll »aufgeladener« Paladin (255 Magie-Punkte) kann einen gesunden Todesritter (60 Treffer-Punkte) töten und hat dann noch 15 Magie-Punkte übrig. Von diesen werden weitere Viererpacks sofort eingesetzt, um andere untote Gegner im Umkreis anzugreifen. Besonders wichtig ist das in den Human-Levels 13 und 14, wo die orkischen Todesritter ihr Unwesen treiben.
Neben dem Schaden, den der Exorzismus-Spruch dem Gegner unmittelbar zufügt, hat er noch einen anderen Nebeneffekt: Eine damit angegriffene Einheit läßt sofort alle Order (außer »Stellung halten«) außer Acht und greift den jeweiligen Paladin an. Damit ist es ein Leichtes, die gegnerischen Todesritter und Skelette aus einer noch so sicheren Festung zu locken und dann im Nahkampf unschädlich zu machen.
Noch ein wichtiger Tip: Da der Exorzismus-Spruch nur auf Todesritter (einschließlich der Spezialfigur Guldan) und Skelette wirkt, ist er völlig nutzlos, wenn Sie gegen andere Humans kämpfen (»Verräter«-Missionen oder Mehrspieler-Schlachten). Die 2.000 Einheiten Gold für seine Erforschung sind dann reine Verschwendung.

Feuerball

Zauberspruch:	**Feuerball**
Einheit:	**Magier**
Erforschung:	**nicht nötig**
Tastenkürzel:	**F**
Magie-Verbrauch:	**100**

Der Feuerball ist eine vernichtungsstarke Waffe und zählt optisch zum Besten, was Warcraft zu bieten hat. Er kann in einem Abstand von bis zu 10 Feldern (!) vom Magier, der ihn ausspricht, losgelassen werden und fliegt dann ein ganzes Stück weiter. Unter der Flugbahn finden mehrere Explosionen statt, bei denen der Feuerball besonders groß zu sehen ist. An den Stellen ist seine Wirkung am größten, die Schadensstärke beträgt dort konstant 40 (unabhängig von Panzerung der Gegner und Einflüssen des Zufalls) und 20 an den angrenzenden Feldern »in Flugrichtung« links und rechts. Zwischen den großen Explosionen ist die Schadensstärke immerhin noch 20 (daneben dann jeweils 10).
Der Feuerball trifft sowohl Boden- und See- als auch Lufteinheiten. Die Feuerbälle sind eine starke Waffe gegen die Drachen, wobei man gegen einen gesunden Feuerspucker entweder drei gut plazierte Glühkugeln braucht oder nur 1-2 Feuerbälle, aber dazu noch ein paar andere Treffer, zum Beispiel von Bogenschützen.
Am besten eignen sich die Feuerbälle in Situationen, in denen man mehrere gegnerische Einheiten/Gebäude auf einer geraden Linie vorfindet. Die Wirkung läßt nicht nach, ob er ins Leere fliegt oder mehrere Ziele trifft – es gibt immer vier Explosionen.


Der Feuerball wirkt an jeder Stelle unterschiedlich stark.



Hemmschuh

Zauberspruch:	**Hemmschuh**
Einheit:	**Magier**
Erforschung:	**Turm der Magier, 500 Gold**
Tastenkürzel:	**H**
Magie-Verbrauch:	**50**

Der Hemmschuh-Zauberspruch verlangsamt alle Aktionen einer gegnerischen Einheit für 1000 Programmzyklen (ca. 25 Sekunden). Sowohl die Fortbewegung als auch die Angriffs-Schnelligkeit (Schläge bzw. Schüsse pro Zeit) wird auf etwa die Hälfte des Normalmaßes reduziert. Damit kann man entweder



Der Ritter und die zwei Bogenschützen sind »gehemmt«, wie die knöcherne Hand neben ihnen zeigt.

besser fliehen oder die Einheit leichter stellen und besiegen. Für 50 Einheiten Zauberkraft wird ein Gegner gehemmt. Die Wirkung des Zauberspruches sieht man an der Skelett-Hand neben der Figur.

Sie können mehrere Einheiten gleichzeitig abbremsen, aber das zweimalige Anwenden hintereinander auf dieselbe Einheit verdoppelt nicht die Wirkungszeit. Diese wird damit lediglich wieder auf 1.000 Zyklen (25 Sekunden) zurückgesetzt, jedoch auf keinen höheren Wert gestellt. Der Hemmschuh-Spruch hat eine Reichweite von bis zu 10 Feldern und wirkt auf alle Einheiten, nicht nur auf Lebewesen.



Flammenschild

Zauberspruch:	**Flammenschild**
Einheit:	**Magier**
Erforschung:	**Turm der Magier, 1.000 Gold**
Tastenkürzel:	**I**
Magie-Verbrauch:	**80**

Selbst harmlose Einheiten wie die Arbeiter können mit einem Flammenschild vorübergehend zu einer gewaltigen Waffe werden. Ein Flammenschild hält etwa 15 Sekunden und besteht aus fünf Flammen, die kreisförmig um die verzauberte Einheit rotieren. Jede Flamme fügt dreimal pro Sekunde einen Schaden von einem Treffer-Punkt zu, wogegen auch eine Rüstung nichts hilft. Eine Einheit, die sich unter oder direkt neben dem Schild befindet, verliert also einen Punkt nach dem anderen und sollte besser fliehen.

Wenn der Effekt nach seiner kurzen Wirkungszeit aufhört, ist die zuvor so gefährliche Einheit relativ schutzlos und kann sich nur in den seltensten Fällen retten. Der Flammenschild ist also eine Kamikaze-Variante. Vor allem eignet sich dieser dann, wenn man in der Endphase einer Schlacht nach einer sinnvollen Verwendung für seine Arbeiter sucht, diese aber nicht mehr zum Abbauen von Ressourcen brauchen kann. Eine ganz raffinierte Variante ist, den Flammenschild einer gegnerischen Einheit zu verleihen. Auch das geht! Steht die betroffene Einheit genau in der Mitte anderer eigener Einheiten (oder bewegt sich auf diese zu), kann man damit einigen Schaden anrichten, ohne einen eigenen Kämpfer an die Front zu schicken.

Diese wirkungsvolle Waffe ist nur auf »organische« Lebewesen anwendbar, auf Zeppeline dagegen nicht.

Die Demolier-Zwerge sind zwar gegen manch anderen Zauberspruch empfindlich, aber den Flammenschild vertragen sie.



Unsichtbar

Zauberspruch:	**Unsichtbar**
Einheit:	**Magier**
Erforschung:	**Turm der Magier, 2.500 Gold**
Tastenkürzel:	**U**
Magie-Verbrauch:	**200**

Unerkannt die feindlichen Frontlinien durchbrechen und dann dahinter gezielt angreifen – das ist mit Hilfe des teuersten Zauberspruches (2.500 Gold) möglich. Für eine Zeitdauer von maximal 2.000 Programmzyklen (ca. 50 Sekunden) kann jede bewegliche Einheit unsichtbar gemacht werden. Ein Auge neben der Figur symbolisiert, daß Sie sie zwar noch sehen können, aber der Gegner nicht mehr.

Sobald eine unsichtbare Einheit eine andere zu attackieren beginnt, hört die Wirkung des Zauberspruches auf. Noch eine Einschränkung: Die Demolier-Zwerge zerplatzen bei der Anwendung dieses Zauberspruches. Denn wenn man diese Einheiten mit der größten Kampfkraft (400!) unsichtbar machen könnte, wäre das eine zu starke Kombination.



Verwandlung

Zauberspruch:	**Verwandlung**
Einheit:	**Magier**
Erforschung:	**Turm der Magier, 2.000 Gold**
Tastenkürzel:	**V**
Magie-Verbrauch:	**200**

Der Zauberspruch »Verwandlung« ist die schnellste und sicherste Methode, eine gegnerische Einheit (sofern sie ein Lebewesen ist) unschädlich zu machen – man verwandelt sie einfach in ein Schaf bzw. auf den Winterlandschaften in eine Robbe. Als solche kann sie zwar noch weiter existieren, hat aber keine Chance mehr, jemals am Kampfgeschehen teilzunehmen. Sie können das harmlose Tier dann noch abschlachten, doch sie müssen dies nicht (selbst wenn Ihr Auftrag lautet, alle Gegner zu vernichten).

Die Reichweite des Zauberspruches beträgt 10 Felder, so daß man die Verwandlung aus sicherer Entfernung durchführen kann. Wenn man schlecht zielt, kann man auch versehentlich eigene Einheiten verwandeln. Es gibt keine Möglichkeit, einen solchen Fehler rückgängig zu machen.

Blizzard

Zauberspruch:	**Blizzard**
Einheit:	**Magier**
Erforschung:	**Turm der Magier, 2.000 Gold**
Tastenkürzel:	**Z**
Magie-Verbrauch:	**25-250**

Für den Zauberspruch, der den Namen des Warcraft-Herstellers trägt, haben sich die Programmierer etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Sie lösen damit ein Unwetter an einer Stelle aus, die bis zu 12 Felder (50% mehr als die Reichweite der Katapulte!) entfernt sein kann. Jedes Gewitter kostet 25 Magie-Punkte, und der Magier wiederholt den Zauberspruch an derselben Stelle, bis er keine magische Kraft mehr hat oder Sie ihm ein anderes Kommando erteilen.

Jeder einzelne Blizzard besteht aus 50 »Hagelkörnern«, also umgerechnet 2 pro Magie-Punkt (wahrlich keine schlechte Relation). Es treffen jeweils 10 Hagelkörner hintereinander auf 5 Zielpunkte, die rund um die Stelle gruppiert sind, die Sie als Ziel für den Blizzard gewählt haben. Jedes einzelne Hagelkorn verursacht einen Schaden von konstant 10 Punkten beim Auftreffen auf den Boden.

Eine kleine Feinheit: Die 5 einzelnen Zielpunkte, auf die der Hagel prasselt, werden bei der automatischen Wiederholung des Zauberspruches neu nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Sie befinden sich aber zumindest immer in unmittelbarer Nähe zu dem Punkt, den Sie bestimmt haben. Gebäude sind so groß, daß sie (fast) zwangsläufig jeden Treffer abbekommen; bewegliche Einheiten tun gut daran, vor einem Blizzard zu fliehen.

Beim großen Showdown des Human-Feldzuges in Level 14 wird das Große Portal übrigens am besten mit dem Blizzard zerstört. Sie können es auch mit Katapult-Schüssen versuchen, brauchen dann derer ungefähr 70, bis das Portal niedergebrannt ist. Schicken Sie einfach ein paar Magier herüber und lassen eine Blizzard-Salve nach der anderen ab; damit geht es schneller. Auch die Einheiten, die das Portal bewachen, sind mit dem Blizzard auf unkomplizierte Art zu beseitigen.

Mehr noch als die Katapulte sind auch die Blizzards aufgrund ihrer großen Reichweite (weiter als jede Einheit) geeignet, die gefährlichen Wach- und Kanonentürme dem Erdboden gleichzumachen. Die nebenstehenden Einheiten des Gegners greifen aber dann sofort an, weshalb man den Magier bei seiner Zauberei auch mit Bodentruppen schützen sollte.

Die reine Weltuntergangs-Stimmung kommt bei Ihrem Gegner übrigens dann auf, wenn Sie mehrere Magier gleichzeitig Blizzards auslösen lassen. Diese schlagen nebeneinander und zeitlich leicht versetzt ein – ein Unwetter ohnegleichen kommt dann vom Himmel herab. **(bs)**



HIGHWAY TO HELL



	3,5	CD		3,5	CD		3,5	CD		3,5	CD		3,5	CD
11th Hour	-	99,95	Cyber Judas	-	99,95*	In the 1st Degree	-	89,95	Powerdolls (Megatec)	-	109,95	This Means War	-	99,95
1830 (AH)	-	89,95	Cyberia	-	89,95	Jack the Ripper	-	89,95	Privateer 1 Deluxe	-	29,95	Thunderhawk 2	-	89,95
20 Wargame Classics	-	109,95	Cybermage	-	89,95	Jagged Alliance	-	99,95	Pro Pinball	-	79,95	Thunderscape	-	89,95
3D Pinball Outpost	-	89,95	Daedalus Encounter	-	99,95	Jagged Alliance Data	-	i.V.	Psychic Detective	-	89,95	Tie Fighter Collection	-	79,95
Absolute Zero	89,95*	89,95*	Dark Seed 2	-	99,95	Jazz Jackrabbit	-	79,95	Psycho Pinball	89,95	79,95	Tilt	-	69,95
Abuse	-	i.V.	Dark Sun 2	99,95	89,95	Jetfighter 3	-	99,95*	Ran Soccer	-	79,95	Time Gate	-	89,95
Aces Deluxe	-	79,95	D-Day	-	99,95	J. Madden Football '96	-	89,95*	Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95	Transport Tycoon Deluxe	-	99,95
Aces of the Deep 2	-	89,95	Deadly Skies	-	89,95*	Kings Quest 7	-	99,95	Rayman	-	89,95	Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Across the Rhine 1944	-	99,95	Death Keep	-	89,95*	Knights of Xentar & Update	-	99,95	Rebel Assault 2	-	79,95	Top Gun	-	99,95*
Action Soccer	-	89,95	Defcon 5	-	i.V.	Lands of Lore 2	-	i.V.	Red Ghost	-	89,95*	Torins Passage	-	89,95
Advanced Tactical Fighters ATF	-	99,95*	Der Planer 2	-	79,95*	Larry Collection (1-6)	-	99,95	Riddle of Master Lu	-	89,95	Touché	-	89,95
AH-64 D Longbow	-	99,95*	Descent 1	89,95	89,95	Legend of Kyrandia 3	-	89,95	Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*	Tyrian	-	79,95*
Advanced Civilization (AH)	-	99,95	Descent 2	-	89,95*	Lemmings 3 D	-	99,95	Ripper	-	89,95*	Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	39,95
Age of Rifles	-	99,95*	Destruction Derby	-	99,95	Links 386	99,95	79,95	Road Warrior	-	69,95	Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Air Power	-	89,95	Die Siedler 1	-	29,95	Links Kurse	49,95	49,95	Ruins	-	79,95*	Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	29,95
Albion	-	99,95	Die Siedler 2	-	99,95*	Lion	-	89,95*	Sam & Max	-	69,95	Unnecessary Roughness 96	-	89,95*
Alien Odyssey	-	89,95	Discworld 1	89,95	89,95	Little Big Adventure	-	99,95	Sensible Golf	84,95*	79,95*	US Navy Fighters	-	99,95
Aliens	-	79,95	Dragon Lore	-	89,95	Loadstar	-	89,95*	Sensible World of Soccer	79,95	79,95	Vikings	-	i.V.
Alien Trilogy	-	99,95*	Druid – Der Druidenzirkel	-	79,85	Lost Admiral 2	-	99,95*	Shadow Caster	-	29,95	Virtual Karts	-	99,95
Amerika (Civil War-Empire)	-	89,95	DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95	Machiavelli	-	49,95	Shanghai 3	-	89,95	Virtual Pool	-	89,95
Anstoß	-	49,95	DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95	Mad TV 2	-	i.V.	Shannara	-	99,95	Virtual Snooker	-	89,95*
Anvil of Dawn	-	79,95	DSA 3 - Schatten über Riva	-	99,95*	Magic Carpet 1 Data	-	39,95	Shellshock	-	89,95*	Voll Gas-Full Throttle	-	69,95
Apache Longbow	-	89,95	Duke Nuk'em 3D	-	89,95*	Magic Carpet 2	-	89,95	Shivers	-	89,95	Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Archibald Applebrook	-	89,95	Dune 2	49,95	49,95	Magic the Gathering	-	99,95*	Shockwave	-	89,95	Warcraft 2 Tides of Darkness	-	89,95
Ascendancy	-	79,95	Dungeon Keeper	-	99,95*	Magic the Gathering Screen Saver	-	i.V.	Silent Hunter	-	89,95*	Warcraft 2 Data	-	49,95
Assault Rigs	-	89,95	Dungeonmaster 2	99,95	99,95	Maniac Mansion 2	-	39,95	Sim City 2000	109,95	99,95	Warhammer The Horned Rat	-	79,95
A-Train 4 Networks	-	89,95	Earthworm Jim 2	-	89,95	Martian Chronicles	-	99,95*	Sim Isle	-	99,95	Warlords 2	-	89,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95	Elder Scrolls 2	-	89,95*	Master of Antares	-	99,95*	Sim Tower	109,95	89,95	Waterworld	-	89,95*
Atztec-Empire of Blood	-	i.V.	Elisabeth	-	89,95*	Master of Magic	-	49,95	Simon the Sorcerer 1	-	49,95	Werewolf vs Commanche	-	89,95
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*	Empire Deluxe 2	-	89,95	Master of Orion	-	39,95	Simon the Sorcerer 2	99,95	89,95	Westwood Compilation	-	79,95
Bad Mojo	-	89,95*	Entomorph	-	79,95	Mechwarrior 2	-	89,95	Space Bucks	-	89,95*	Wetlands	-	79,95
Batman Forever	-	89,95*	Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95	Mechwarrior 2 Data	-	59,95	Space Marines	-	89,95	Wing Commander 3	-	99,95
Battle Beast	-	69,95	Escalation	-	89,95*	Megaman X	-	79,95*	Space Quest 6	-	89,95	Wing Commander 4	-	99,95
Battle Cruiser 3000	-	i.V.	ESPN NBA Airborne 95	-	89,95*	Metal Lords	-	99,95*	Spaceward Ho! 2	-	i.V.	Wipeout	-	99,95

HIGHWAY TO HELL und  präsentieren:

Kurfürstendamm 195

10707 Berlin

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.
Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.
Andere schreiben's nur, wir haben's: über 5.000 weitere Artikel!

Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95	Exploration	-	89,95*	Metaltech Earthsiege 2	-	89,95*	Spycraft	-	89,95	Witchhaven	-	89,95
Battlegrounds 2: Gettysburg	-	99,95	Extreme Pinball	-	89,95	Micro Machines 2	79,95	89,95	SSI AD&D Collectors Edition	-	99,95	Witchwood	i.V.	i.V.
Battle Isle 3	-	99,95	Fade to Black	-	99,95	Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*	SSN-21 Seawolf	-	29,95	Wizardry 7 Gold	-	89,95
Battle Race	-	79,95*	Fantasy General	-	89,95*	Mission Critical	-	89,95	Star Control 3	-	99,95*	Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
Battles in Time	-	99,95*	Fatal Racing	-	89,95	Monopoly	-	89,95	Star Trek - Omnipedia	-	89,95	Worms	-	89,95
Beavis & Butthead	-	79,95	FIFA Soccer 96	-	89,95	Monster Island	-	i.V.	Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95	WWF Wrestling	-	99,95
Bermuda Syndrom	-	89,95	Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95	Myst 1	-	89,95	Star Trek - TNG Emissari	-	99,95	X-COM (UFO 2)	109,95	49,95
Biing	89,95	69,95	Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95	Myst 2	-	i.V.	Star Trek - Technical Manual	-	99,95	X-Wing Deluxe	-	79,95
Bioforge +	-	99,95*	Flight Unlimited	-	89,95	Nascar Racing	89,95	89,95	Steel Panthers	-	79,95	Z	89,95	89,95
Bleifuß - Screamer	-	59,95	Formula One GP 1	-	39,95	Navy Strike	-	99,95*	Stonekeep	-	89,95			
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95	Formula One GP 2	-	99,95*	NBA Jam TE	-	99,95	Strike Commander Deluxe	-	29,95	**TRADING CARD GAMES**	**Starter**	**Booster**
Burning Steel 4	-	79,95	Formula One GP 2 Manager	-	99,95	NBA Live 96	-	i.V.	Syndicate 1 Deluxe	-	29,95			
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	89,95	Frankenstein	-	99,95	Nectaris	49,95	-	Syndicate 2	-	99,95*	Duelist Zeitschrift	-	9,95
C 64 Actionpack	-	39,95	Front Page Sports Baseball 96	-	99,95*	Need for Speed	-	89,95	System Shock	-	29,95	Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Caesar 2	-	89,95	Front Page Sports Football 96	-	89,95	NHL Hockey 96	-	89,95	Talisman	-	89,95	Magic TG dt Renaissance L	-	2,95
Capitalism	-	89,95	Gabriel Knight 2 The Beast Within	-	89,95	Panic in the Park	-	89,95	Task Force 1942	-	39,95	Magic TG dt o. us HeimatländerL	-	3,95
Charibbean Disaster	89,95	99,95	Gadget	-	99,95	Panzer General 1	89,95	ab 59,95	Tek War	-	89,95	Magic TG us Fallen Empires L	-	2,95
Chessmaster 5000	-	89,95*	Gene Wars	-	89,95*	Panzer General 2 Allied General	-	79,95	Tempest 2000	-	69,95	Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Chewy ESC from F5	-	89,95	G-Nome	-	89,95*	Pax Imperia 2	-	89,95	Terminal Velocity	-	79,95	Magic TG dt. o. us Eiszeit L	17,95	5,95
Chronomaster	-	99,95	Hardball 5	-	99,95	Perfect General 2	-	89,95	Terminator Future Shock	-	99,95	Mittelerde L	19,95	5,95
Civilization 2000	-	i.V.	Hattrick (Ikarion)	89,95	89,95	Perfect General 2 Editor	-	79,95	Terra Nova	-	99,95*	Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Civnet	-	99,95	Heart of Darkness	-	99,95*	PGA Tour Golf 96	-	89,95	TFX - 2000	-	99,95	Star Trek TNG Altern. Universe L	-	5,95
Cobra Mission	99,95	-	Heroes of Might & Magic	-	89,95	Phantasmagoria	-	99,95	The Ancients	-	89,95*	Star Wars L	19,95	5,95
Command & Conquer	-	99,95	Hexen	-	89,95	Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95	The Dig	-	69,95	Vampire (Jyhad) L/UL	17,95	5,95
Command & Conquer Data	-	29,95	High Octane	-	39,95	Pinball Illusions	79,95	79,95	The Hive Windows 95	-	59,95	Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	5,95
Congo	-	89,95	Hokus Pokus	-	69,95	Pitfall Windows 95	-	79,95	The Indestructebles	-	i.V.	Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Conqueror A.D. 1086	-	99,95	Hooves of Thunder	-	i.V.	Pinball World	-	i.V.	The Mummy	-	i.V.	Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Conquest of the New World	-	89,95*	Hyper 3 D Pinball	-	89,95*	Pole Position	109,95	79,95*	Theme Hospital	-	89,95*	Zub.-Collectors Card Album	-	19,95
Creation	-	i.V.	Ice & Fire	-	89,95*	Police Quest 6 SWAT	-	89,95	Theme Park	89,95	89,95	Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95
Crusader (Origin)	-	99,95	I have no Mouth and must srceam	-	89,95*	Police Quest Collection (1-4)	-	99,95	The Raven Project	-	i.V.	Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	19,95
Cyber Bikes	-	89,95*	Indycar Racing 2.0	-	79,95	Populous 2+ Powermonger	-	29,95	Thexder	-	89,95	Zub.-Scrye Life Counter L	-	ab 13,95

Mo.-Fr.: 10-18:30 Uhr
Do.: 10-20:30 Uhr
Sa.: 10-14:00 Uhr
langer Sa.: 10-18:00 Uhr
Versand: 10-18:30 Uhr



030/886 82 964

030/886 82 965 Automatic Newsline ab 18.30 Uhr

030/885 47 92 Faxline

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖRD +++ SATURN +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ ROLLENSPIELE +++

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 12.02.96. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

KOMPLETTLÖSUNG »WARCRAFT 2« – TEIL 2

DUNKLE FLUT

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zum Strategiehit »Warcraft 2« verraten wir Ihnen, wie man als Orkhäuptling mit den Menschen abrechnet.

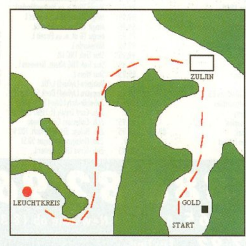
Nachdem es unseren Ork-Brüdern in »Warcraft« leider nicht gelungen ist, die Menschenbrut völlig zu besiegen, machen wir jetzt Nägel mit Köpfen. Die Anleitung für den ambitionierten Grünhaut-General stammt wiederum von Ronald Kempf. Bitte beachten Sie auch die gesonderten Tips zu den Zaubersprüchen von Warcraft 2, die uns direkt von Blizzard Entertainment zur Verfügung gestellt wurden.

1. Orkmission: Zul' Dare

Die Horde beabsichtigt den Angriff auf das Festland von Lordaeron. Sie müssen einen Vorposten errichten, der aus einer Kaserne und vier Bauernhöfen besteht. Bauen Sie zunächst einen Hof und schicken den Arbeiter anschließend in die Goldmine. Danach einen zweiten Arbeiter ausbilden, der erstmal etwas Holz beschafft und danach die restlichen Gebäude fertigstellt. Ganz auf den Ausbau konzentrieren, nicht in der Landschaft herumlaufen. So greifen die dummen Menschen nicht an und die erste Mission ist ohne Streß bewältigt.

Überfall auf Hillsbrad

Zuljin, der Führer der Trolls, und einige seiner Krieger wurden von den Menschen gefangen genommen. Sie müssen ihn befreien und zum Leuchtkreis führen. Auf diese Weise sollte es möglich sein, ein Bündnis mit dem Volk der Trolle einzugehen – eine echte Verstärkung unserer mächtigen Armeen. Bauen Sie das Dorf aus und rekrutieren Sie zusätzliche Krieger. Mit einer kleinen bis mittleren Streitmacht wird dann nach Norden marschiert, Zuljin befreit und dieser zum Leuchtkreis gebracht – zur Sicherheit von Soldaten eskortiert.



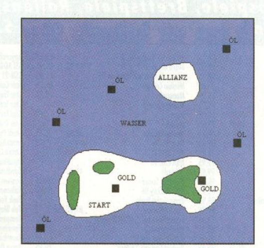
2. Mission: Befreiung des Trollführers

Southshore

Im Rahmen der Vorbereitungen für die Großoffensive sollen Sie einen Hafen und vier Ölbohrtürme errichten. Also zuerst das Dorf gegen Menschenüberfälle sichern und sich dann auf den Ausbau der eigenen Flotte konzentrieren. Sobald diese groß genug ist (ein halbes Dutzend Zerstörer sollte völlig reichen), vernichtet sie nacheinander sämtliche Feindschiffe und darauf den Hafen der Allianz.



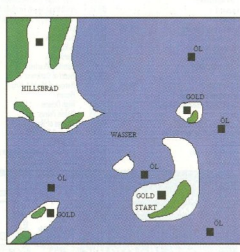
Todesritter sind mächtig, müssen aber immer gut vor Nahkämpfen geschützt werden.



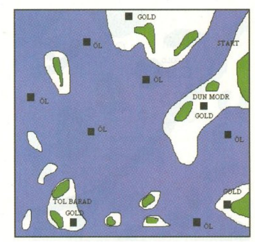
3. Mission: See-Intermezzo

Angriff auf Hillsbrad

An der Stadt Hillsbrad soll ein Exempel statuiert werden – was fällt diesen Weichlingen ein, überhaupt Widerstand zu leisten? Durch den Bau einer Gießerei ist man in der Lage, Fähren herzustellen. Mit diesen können Sie eine mittelgroße Invasionsarmee über den Kanal setzen und die Verteidiger vernichten. Schalten Sie vor Ihrer Großoffensive auf Hillsbrad unbedingt die feindlichen Zerstörer aus, damit Ihre Transportschiffe unbeschadet hin- und herfahren können.



4. Mission: Landungsangriff



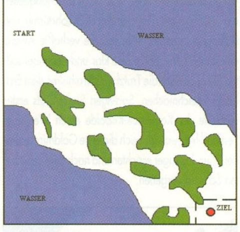
5. Mission: Die Zitadelle wird geknackt.

Tol Barad

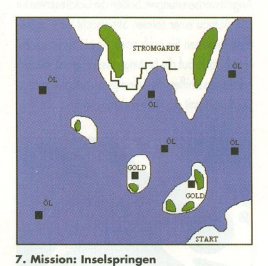
Es gilt, Dun Modr als wichtigen Nachschubposten für die Horde zurückzuerobern. Der zweite Teil der Mission besteht darin, zusätzlich die Zitadelle auf Tol Barad zu zerstören. Richten Sie Ihren grünstichigen Feldherrnblick zunächst nach Süden und greifen Dun Modr an. Sie werden hier auf lächerliche sieben Wachen treffen – kein Problem für Ihre Anfangsstreitmacht. Nachdem man die Arbeiter hinzugeholt hat, steht dem Aufbau einer eigenen Basis nichts im Wege. Bauen Sie diese wie üblich aus und sammeln Sie dann Ihre Streitkräfte für den Angriff auf die Zitadelle.

Die Brachländer

Der erhabene Oger-Magier Cho'gal will die orkischen Ölraffinerien persönlich besichtigen. Unsere Aufgabe besteht darin, Ihn sicher zu seinem Ziel zu eskortieren. Zuerst wendet man sich mit einem Großteil der Krieger nach Süden, bis das Wasser erreicht wird. Lassen Sie Cho'gal mit drei oder vier Wachen in sicherem Abstand folgen. Laufen Sie immer am Wasser entlang und schalten alle Feinde aus, die sich Ihnen in den Weg stellen. Passen Sie vor allem auf die feindlichen Zerstörer auf – diese dürfen nicht in die Nähe des Magiers gelangen! Darauf achten, daß Cho'gal nicht zu dicht an die Vorhut herankommt und notfalls etwas warten lassen. Wenn das Dorf schließlich erreicht ist, darf der Magier in den Leuchtkreis trippeln.



6. Mission: Eskorte

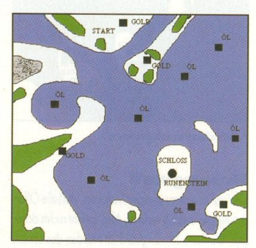


7. Mission: Inselspringen

Streamguard

Cho'gal ist netterweise der Meinung, daß die Ölförderung planmäßig verläuft. Also spricht nichts dagegen, die Feste Streamguard im Norden des Landes anzugreifen. Als erstes muß man die orkischen Fähren befreien, welche etwas nördlich vom Startpunkt in der kleinen Bucht festgehalten werden. Da nur wenige Menschen Wache schieben, sollte dies kein allzu großer Akt sein. Nach der Befreiung set-

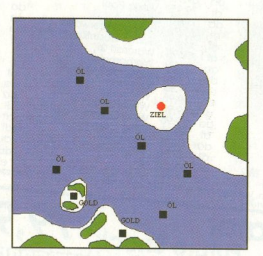
zen Sie mit den Fähren zur nördlichen Insel über, die wiederum nur schwach verteidigt wird. Hier errichtet man eine Basis und betreibt die üblichen Angriffsvorbereitungen. Sollten die Goldreserven für den Aufbau einer soliden Streitmacht nicht ausreichen, besetzen Sie auch noch die nächste Insel. Bei dem Angriff auf die Festung müssen zuerst mit einigen Kriegsschiffen die Befestigungsanlagen zerstört werden, damit die Fähren durchkommen.



8. Mission: Elfen-Hatz

Der Runenstein bei Caer Darrow

Um Verwirrung unter Elfen und Menschen zu stiften, sollen Sie den Runenstein der Elfen entwenden. Auf der entsprechenden Insel befindet sich auch noch ein Schloß der Langohren – Pech gehabt, Leute, geht in Eure Wälder zurück! Zuerst das eigene Dorf sichern und unablässig ausbauen. Dazu kann man auch das Gold der beiden nahegelegenen Minen nutzen. Anschließend beschäftigen Sie sich mit dem Heranzüchten einer schlagkräftigen Flotte. Mit dieser müssen Sie erstmal die feindlichen Schiffe und Häfen zerstören, bevor Sie sich an die Inselbefestigungen trauen. Sobald sich eine Lücke in der Verteidigung ergibt, Transportschiffe mit Soldaten und einigen Katapulten entsenden, um die Insel einzunehmen.



9. Mission: Bucht-Blockade

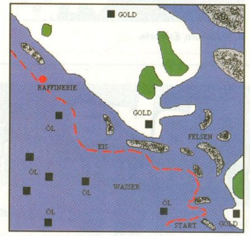
Vernichtung von Tyr's Hand

Dank des Runensteins der Elfen ist es möglich, die Oger (per Upgrade) mit magischen Kräften zu versehen. Ziel dieser Mission: Errichten einer Burg auf der kleinen Insel in der Bucht von Tyr. So werden nämlich die See-Nachschublinien der Menschen abgeschnitten – ein weiterer Schritt zum endgültigen Triumph unserer Klans!

Auch bei dieser Mission ist die Vorgehensweise genau wie bei den vorangegangenen: Basisausbau, Erringen der Seeherrschaft, Übersetzen von Truppen und Vernichten des Gegners.

Zerstörung von Stratholme

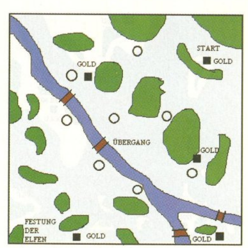
Bei Stratholme befinden sich die Nachschubquellen der Allianz. Würden sämtliche Ölbohrtürme und Raffinerien zerstört, träfe das die verhaßte Allianz empfindlich. Ihr Job ist also klar und nebenbei sollten Sie auch noch die Trutzburg Stratholme dem Erdboden gleichmachen. Sprengen Sie sich als erstes mit Hilfe der Kamikaze-Kobolde einen Weg zum Festland frei, wo sich auch die erste Goldmine befindet. Hier das Lager errichten und nach dem gewohnten Schema vorgehen.



10. Mission: Sprengkommandos

Die Untoten von Quel' Thalas

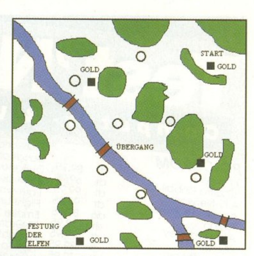
Bei diesem Feldzug setzt Gul'dan zum ersten Mal die furchteinflößenden Todesritter ein. Mit deren Hilfe sollen Sie den letzten Rest des Elfen-Landes erobern und zerstören. Aber Vorsicht: Die Ritter sehen zwar böse aus und sind sehr Magie-begabt, doch in vorderster Linie haben sie nichts zu suchen! Bauen Sie Ihr Dorf so schnell wie möglich aus und sichern es besonders im Westen, da die Menschen hier ständig attackieren. Die auf der Karte zu sehenden Kreise stellen kleinere Gruppen von Feinden dar, die durch ihre Präsenz Ihren Vormarsch sehr erschweren. Nach Möglichkeit immer einzeln ausschalten, um nicht von mehreren Seiten angegriffen zu werden.



11. Mission: Die Todesritter kommen!

Das Grabmal von Sargeras

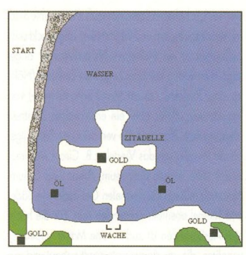
Es hat sich herausgestellt, daß Gul'dan ein mieser Verräter ist: Er hat einen Grabstein vom Meeresboden hochgeholt und führt nun fürchterliches im Schilde. Sie haben die Aufgabe, die verräterischen Clans zu bestrafen, bevor es vielleicht zu spät ist. Am Anfang zu der zweiten östlichen Insel übersetzen, wo sich die Goldmine befindet. Bauen Sie hier Ihre erste Basis auf. Im weiteren Spielverlauf sollten Sie auch noch die nächste Insel erobern, damit Sie Ihre Streitmacht für den Angriff vergrößern können. Auf der großen Insel im Norden befindet sich der Unterschlupf der Verräter. Doch seien Sie vorsichtig – mehrere Dämonen stehen den Abtrünnigen bei!



12. Mission: Dämonen

Belagerung von Dalaran

Die Zitadelle von Dalaran gilt als Heiligtum der Magier – es würde die Menschen bestimmt sehr ärgern, wenn Sie hier mit Ihren Jungs vorbeischauen... Bei dieser Mission kann man zum ersten Mal die mächtigen Drachen einsetzen. Dies sollte massiv geschehen, wobei jedoch darauf geachtet werden muß, daß sich die netten Tierchen beim Angriff nicht gegenseitig die Flügelspitzen ansengen. Doch zuerst müssen Sie vom Startpunkt aus nach Süden zur Goldmine laufen und dort die Basis errichten. Auf die vielen Greifenreiter achten und



13. Mission: Greifen und U-Boote.

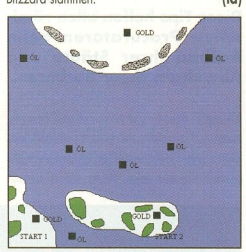
zur Abwehr Bogenschützen und Wachtürme einsetzen. Gegen die hinterlistigen U-Boote, die von den Feinden losgeschickt werden, hilft Luftaufklärung.

Der Fall von Lordaeron

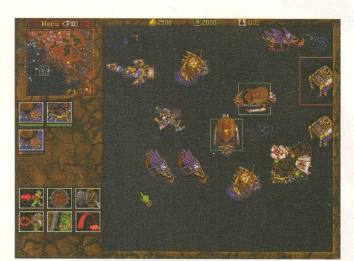
Nach all Ihren Siegen haben Sie nun erwartungsgemäß die große Ehre, den finalen Angriff auf die letzte Bastion der Menschenbrut zu führen. Bei diesem Einsatz startet man von zwei Punkten aus, was recht stressig ist: Beide Stützpunkte werden sofort angegriffen.

Deshalb keine Zeit bei der Absicherung der Dörfer verlieren, sonst übersteht man die ersten Spielminuten nicht. Hat sich Ihre Position gefestigt, schauen Sie zuerst auf der Insel beim Startpunkt 2 vorbei – der dortige Vorposten der Menschen sollte als erstes zerstört werden. In der Folge den gewohnten Rüstungswettlauf unternehmen und dann mit großer Überlegenheit angreifen. Ist das langwierige Gemetzel beendet, dürfen Sie mit stolzgeschwellter, grüner Brust den Abspann verfolgen: Die Menschen sind endlich besieht, mit ihnen die Elfen und Zwerge, und alle Orks dieser Welt schauen ängstlich zu Ihnen auf!

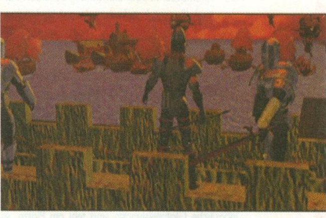
Bitte beachten Sie auch unsere Tips zu den Zaubersprüchen von Warcraft 2, die direkt von Blizzard stammen. **(la)**



14. Mission: das Finale



Gegen U-Boote helfen Luftaufklärer, Schlachtschiffe haben gegen Drachen keine Chance.


Da schauen sie dumm, die Menschen – die fürchterliche Ork-Armada naht.

STRATEGIETIPS ZU »CAESAR 2«

BROT und SPIELE

Diese Tips helfen allen römischen Procuratoren beim Aufbau ihrer Städte und Abwehren fieser Barbaren.

Hauptschwierigkeit bei »Caesar 2« ist der Aufbau einer funktionierenden Stadt, denn die meisten Szenarios können nur beendet werden, wenn man sowohl wohlhabende Bürger wie auch eine starke Wirtschaft hat. Imperator Dennis Wehrmann hat seine besten Strategien zusammengestellt.

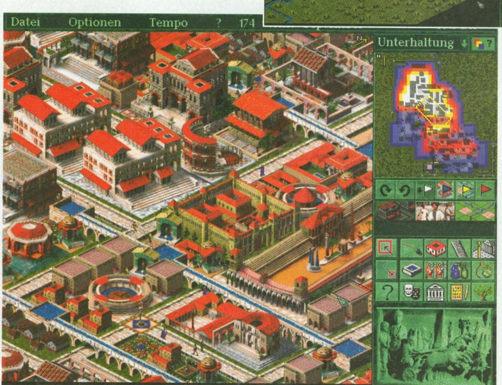
Auf dem Reißbrett

Kasernen und Präfekturen sollten stets abseits der Stadt gebaut werden, bei den Präfekturen ist aber zu beachten, daß sie nicht auf einem Haufen konzentriert sein dürfen. Es ist fast unmöglich, ein Gewerbegebiet nebst Markt und vielen Arbeitern zu errichten, ohne daß die Wohnhäuser in ihrer Entwicklung behindert werden. Deshalb gezielt **Arbeiterviertel** hochziehen, in denen möglichst viele verschiedene Gewerbe ansässig sein sollten – so kann man hohe Gewerbesteuern kassieren. Um die Produktionsstätten reichlich Häuser und die nötigsten Einrichtungen plazieren. Die Arbeiterviertel werden zwar nie sehr wohlhabend, dafür dürfen sich alle anderen Wohngegenden um so besser entwickeln.

Zu Beginn jedes Szenarios mit möglichst wenig Aufwand möglichst viele Einwohner heranziehen. Städtebauliche Glanzleistungen sind fehl am Platze, es geht nur darum, in die schwarzen Zahlen zu kommen. Danach geht es ans Konstruieren eines **Wohnviertels**: Bauen Sie Tempel (Dinarlagerung), Foren (Steuereintreibung), Grammatik- und Rhetorikerschulen (Bildung), Bäder und Krankenhäuser (Gesundheit) sowie Märkte (immer von Gärten eingerahmt). Sehr wichtig ist die Unterhaltung der Massen, was mit verschiedenen Freizeitangeboten am besten klappt – z.B. eng beieinander eine Arena und ein Odium plazieren. In einem solchen »normalen« Viertel sollte man leicht auf eine Einwohnerzahl von 1500 im ersten Jahr kommen (darunter einige, die im »kleinen Domus« wohnen). In höheren Szenarios muß die gesamte Stadt mit Krankenhäusern und Bibliotheken abgedeckt sein, außerdem ist ein piekfeines **Nobelviertel** angesagt. Hier dürfen keinerlei negativen Einflüsse (Nähe zu einer Präfektur, einem Markt oder Kaserne) vorhanden sein, dafür aber ein erstklassiges Zerstreuungsangebot: Plazieren Sie verschiedene Freizeitgebäude im oder um das Viertel, z.B. Circus Maximus in der Mitte, darum Kolusseum, Arena und Odium. Natürlich müssen die normalen Gebäude wie Bäder und Tempel ebenfalls vorhanden sein. Für die höchsten Ausbaustufen ist zudem eine Mauer unbedingt vonnöten, die um die gesamte Stadt gebaut und von zahlreichen Türmen sowie Kasernen geschützt wird. Denken Sie daran, daß ein Fluß ohne Brücken ebenfalls als Schutzwall zählt. Im Nobelviertel kann man nun mit etwas Glück einen »großen Palast« bewundern, auf jeden Fall sollte es aber für die kleinere Version reichen.



Zu Beginn reicht ein solches Wohnviertel aus.



Derartige Prunkviertel sind nur mit viel Planung möglich.

Provinzherrschaft

Auf Provinzebene ist es wichtig, die eigene Stadt mit allen Ortschaften und Straßen zu verbinden – nur so gibt es den ersehnten Wirtschaftsaufschwung. Häfen und Handelsposten sind normalerweise den Minen und Bauernhöfen vorzuziehen. Sie erscheinen nur auf den ersten Blick teurer, langfristig sparen sie durch die wegfallenden Plebejer große Summen ein. Mehrere Häfen und Handelsposten gleichzeitig können alle Waren abfangen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Denn fordert der Imperator Rohstoffe als Tribut, ist es auf Dauer recht teuer, ihn durch Geldzahlungen hinzuhalten. Sind schließlich genug Dinare beisammen, kann man sich an den Bau kostspieliger Provinzmauern machen. Dabei ist es wichtig, keinen Betrieb auszuschließen – sonst fällt die Produktion merklich ab.

Nun wird ein Kohortenfort errichtet und mit der Soldatenausbildung begonnen. Beim Zenturio zwischen 10 und 15 Dinar Sold, sowie eine Zwangsverpflichtungsrate von maximal drei Prozent einstellen. Sollten Auxiliartruppen zur Verfügung stehen, unbedingt rekrutieren. Außerdem achtet man darauf, daß immer genug Plebejer im Militärdienst sind und zu Schleuderern ausgebildet werden. Die Armee muß aus mindestens 400 Mann und verschiedenen Truppentypen bestehen. Besonders wichtig ist es, die Anzahl der Kohorten gering zu halten, damit die einzelnen Regimenter möglichst groß sind. Rücken nun Feinde oder Barbaren an, treffen sie erstmal auf die Provinzmauern

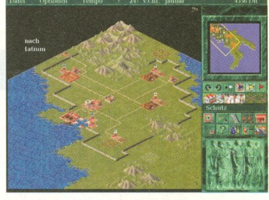
– Zeit genug, um mit den eigenen Streitkräften heranzukommen. Ist ein Gegner deutlich überlegen, geht man einem Kampf auch dann aus dem Wege, wenn dadurch die Provinz gebrandschatzt wird; stattdessen Truppen rekrutieren und den Gegner an der Stadt erwarten. Im allerschlimmsten Fall müssen die Wachsoldaten auf Stadtebene mit anpacken.

Ohne Geld geht nichts

Eine Erhöhung der Steuerrate am Anfang vermeiden, da es sonst leicht zu Aufständern kommt. Hat die Einwohnerzahl etwa 2000 erreicht, erhöht man die Steuer auf sechs Prozent. Sofort wieder zurückgehen, falls die Wohnhäuser schrumpfen oder aus unerfindlichen Gründen zu wachsen aufhören. Sie sollten grundsätzlich etwa das Dreifache der Wartungskosten durch Steuern einnehmen. Scheinen die Einnahmen trotz hoher Einwohnerzahl zu gering zu sein, müssen neue Foren gebaut bzw. besser plaziert werden. Dabei ist zu beachten, daß der Stadtschatz in den Tempeln gelagert und von den Präfekturen bewacht wird – von beiden Gebäudetypen sollten also genügend vorhanden sein.

Eine optimale Stadt hat etwa sechs- bis siebentausend Einwohner und bringt jährlich um die 8000 Dinar ein – brutto, versteht sich. So können Sie sich ohne schlechtes Gewissen ein monatliches Gehalt von bis zu 400 Dinaren zugestehen. Mit dem immer größer werdenden Privatvermögen kann man sich dauerhaft mit dem Imperator gutstellen – oder wollen Sie etwa eine riesige Privatsteuer berappen? Läßt man dem Kaiser vierteljährlich 250 Dinare zukommen, senkt er Jahr für Jahr die Steuern. Eigentlich dumm von ihm: Wer unsere Tips beachtet, wird immer weiter im Rang aufsteigen und schließlich selbst zum Imperator werden... (la)

Nicht schön, aber ertragreich: ein Arbeiterviertel.



Im späteren Spielverlauf wird die gesamte Provinz mit einer Mauer umgeben.



Zu Beginn schnell und effizient Wohngegenden hochziehen – Steuerzahler müssen her!

MIT DEN WÖLFEN GEHEULT!

Es ist manchmal schon zum Heulen, wenn sich die Werwölfe so störrisch verhalten wie in Sierras Adventure. Damit Ihnen beim Heulen nicht die Puste ausgeht, sorgen wir mit unserer Komplettlösung für eine Verschnaufpause.

Nachdem er aufgestanden ist, durchsucht Gabriel seine Tasche und entnimmt ihr den Dolch, die zwei Briefe sowie seinen Geldbeutel. Die zwei Briefe von Übergrau (Gabriels Rechtsanwalt) und seiner Assistentin Grace liest er und schreibt eine Antwort an Grace. Die heutige Tageszeitung liest er flugs durch, schnappt sich die unter dem Spiegel hängenden Autoschlüssel und überfliegt anschließend die am Schrank haftende Nachricht von Frau Huber. Gabriel verläßt nun das Haus und geht in den Garten. Am Waldrand begutachtet er den dortigen Boden und findet ein Büschel Tierhaare. Wenn Sie die Schlammpfütze neben dem Wassertrog näher untersuchen, entdecken Sie den Pfotenabdruck des Ungeheuers. Jetzt begibt sich Gabriel zum Schuppen links vom Bauernhaus und füllt dort etwas Gips (2x anklicken) in den Eimer. Mit letzterem läuft er zurück zur Matschpfütze, wo er den Fußabdruck ausgießt und nach der Zwischensequenz einsteckt. Nachdem Gabriel mit den Schlüsseln das Auto angelassen hat, fährt er zum Polizeirevier am Prinzregentenplatz. Dort redet Gabriel mit dem Polizisten, welcher ihn jedoch abweist, woraufhin er zum Zoo weiterfährt. Nach seiner Ankunft, liest er zuerst das Schild über die Wölfe und klickt diese dann dreimal an. Thomas, den Wärter, fragen Sie über alle Sachverhalte aus und suchen danach die Zooverwaltung auf. Klingmann wird ebenfalls mit Fragen gelöchert, wonach sich Gabriel im Büro umsieht und ein auf dem Schreibtisch liegendes Walkie-Talkie entdeckt. Der nächste Stop ist der Marienplatz. Nachdem sich Gabriel umgesehen hat, verläßt er das Bild nach Westen. Nachdem er die Weißwurstverkäuferin kurz angesprochen hat, betritt er die Passage nebenan, in welcher Übergrau seine Kanzlei hat. In dessen Büro fragt Gabriel den Anwalt aus und zeigt ihm die am Waldrand aufgestöberte Haarprobe. Übergrau empfiehlt die naheliegende Universität zur genaueren Untersuchung der Haare. Man verläßt nun das Büro und schlendert, wieder draußen, nach Osten an dem Straßenmusikanten vorbei und gelangt zur Dienerstraße. Hier gibt Gabriel bei der Post auf der gegenüberliegenden Straßenseite den Brief an Grace ab und fährt via U – Bahn zur Universität. Michael, den hiesigen Angestellten, läßt Gabriel die Haarprobe und den Gipsabdruck untersuchen. Beide Ergebnisse weisen auf einen ungewöhnlichen Wolf hin. Um diese Informationen reicher, fährt Knight nun zum Haus der Hubers zurück. In seinem Zimmer fügt (splice tape) Gabriel mit seinem Kassettenrecorder und Klingmanns Band folgende Nachricht zusammen: »THOMAS? HERR DR. KLINGMANN HERE. SHOW OUR WOLVES TO MR. KNIGHT.«

Hierbei muß beachtet werden, daß Klingmanns Tape in Recorder A und ein leeres Tape in Recorder B eingelegt ist. Durch einfaches Anklicken der einzelnen Silben kann so obige Nachricht zusammengeschnitten werden. Mit dem Band im Gepäck, begibt sich Gabriel in den Münchner Zoo zurück. Als er nun Klingmanns Büro betritt, bemerkt er, daß dieser glücklicherweise gerade abwesend ist. Mit etwas Geschick kann der Held nun Thomas über das Walkie Talkie die zusammengeschnittene Nachricht vorspielen. Wenn Gabriel nun noch Klingmanns Mantel durchsucht und darin einen Jagdschein findet, platzt dieser herein und wirft ihn hochkant hinaus. Thomas läßt Gabriel nun ins Wolfsgehege, wo dieser durch Streicheln eines Wolfes einige Haare mitnehmen kann. Diese läßt er in der Universität gleich von Michael untersuchen. Sie sind nicht identisch mit den Haaren vom Waldrand; die Zoowölfe können somit aus der Verdächtigenliste gestrichen werden. Beim Verabschieden gibt Michael noch einen Analysereport mit auf den Weg. Jetzt sieht Gabriel sich die Rückseite von Klingmanns Jagdschein genauer an. Die dort in Spiegelschrift lesbaren Buchstaben entziffert Gabriel am Spiegel in der Huber Farm und erhält die Adresse der Königlich Bayerischen Hofjagdloge in der Dienerstraße 54. Bei Übergrau erfragt er etwas über den Jagdschein und die Loge. Also huscht der Schattenjäger an der Post vorbei und im folgenden Bild zu dem auf der anderen Straßenseite befindlichen Club. Nachdem er eingetreten ist, wird er von einem Angestellten angesprochen. Gabriel teilt ihm mit, daß er dem Club beitreten will, worauf der schroffe Typ bemerkt, daß nur Angehörige hoher Adelsgeschlechter Mitglied werden können. Außerdem will er Dokumente sehen (notfalls die Loge zweimal betreten). Da Gabriel diese Papiere noch nicht hat, sucht er Übergrau ein zweites Mal auf und spricht ihn darauf an. Nachdem Gabriel die Ausweise erhalten hat, verabschiedet er sich und kehrt zum Club zurück, wo er nach dem Vorzeigen seiner Ritterpapiere vom Gründer des Clubs, Baron von Glower, eingeladen wird.

Mit diesem Pfotenabdruck nehmen Gabriels erste Recherchen ihren Lauf.

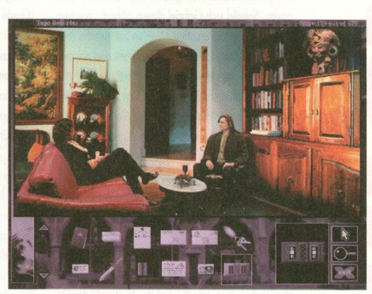
Kapitel 2

Nun übernimmt der Spieler die Rolle von Gabriels Assistentin Grace Nakimura, die nach Rittersberg gereist ist, um dort ebenfalls Nachforschungen über Werwölfe vorzunehmen. Sie beginnen in Gabriels Schlafzimmer. Beim Versuch, die Tür zur Bibliothek (Bild nach unten verlassen) zu öffnen, bemerkt man, daß diese abgeschlossen ist. Grace verläßt das Schlafzimmer und fragt im Empfangsraum Gerde über alle Themen aus. Jetzt kann das Schloß verlassen werden. Draußen schaut sie sich Gabriels Auto an und steigt anschließend links den Berg zur Stadt hinab. Rechts neben der dortigen Kirche wachsen einige Blumen, die aber noch nicht blühen. Man betritt das Gasthaus »Goldener Löwe« und fragt Werner Huber, den besonders Aufmerksame schon aus dem Intro kennen, aus. Danach betrachtet Grace die drei in der Stube hängenden Bilder von Ludwig II. genauer und verläßt anschließend die Wirtsstube. Zwei Häuser weiter klopft man beim Rathaus an, wo Bürgermeister Haber-

mas ist. Ihn befragt Grace über die Stichpunkte »Himself«, »Rittersberg« und »This Building« sowie »Trial Records«. In der Kirche läuft man zum Altar und geht zur Schattenjäger-Grabstätte. Auf dem Grab von Wolfgang Ritter (welcher sich im ersten Teil bekanntlich das Herz herausriß, um Gabriel zu retten) betrachtet Grace das silberne Herz genauer. Beim Hinausgehen versucht sie noch kurz, mit dem Pfarrer ins Gespräch zu kommen. Wieder im Schloß, spricht sie Gerde auf die Autoschlüssel an, die diese aber nicht rausrücken will. Grace steigt nun die Treppen wieder ins Schlafzimmer hinauf. Der Handwerker ist inzwischen gegangen, hat aber seinen Werkzeugkasten am Kamin stehenlassen, ein Schraubenzieher befindet sich darin. Mit diesem stochert Grace kurz im kleinen Loch am Kamin, worauf ein Klicken ertönt. Wenn Sie nun den Schrank öffnen, finden Sie einen Zugang zu den Geheimgängen des Schlosses. Der nördliche Weg führt in den Schloßgarten, der östliche in Gerdes Schlafzimmer. In Gerdes Raum betrachtet Grace Wolfgangs Bild auf dem Tisch genauer. Als sie wieder in den Geheimgang zurücksteigen will, bemerkt sie einen im Schrank hängenden Schlüssel, den sie einsteckt. Danach schaut sich Grace noch kurz die Rosen im Schloßgarten an, bevor sie wieder in Gabriels Schlafzimmer zurückkehrt. Mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnen Sie die Bibliothektür und sehen sich genauer um. Im mittleren Regal findet man ein »Lycanthropes« Buch mit einem Brief an König Ludwig II. Die überraschend auftauchende Gerde wird mit einer schroffen Bemerkung abgewiesen. Grace liest nun das Buch sowie den Brief und stöbert anschließend im rechten Regal herum, wobei sie ein Tagebuch von Victor Ritter findet. Eine zweite Durchsuchung bringt auch Christian Ritters Tagebuch zum Vorschein. Beide Tagebücher werden durchgeschmökert. Am Schreibtisch liest sich Grace Gabriels Notizen (links) durch und ruft mit Hilfe der Yale University Visitenkarte Professor Barclay an. Nachdem sie diesen um einige Nachforschungen gebeten hat, verläßt sie die Bibliothek und begibt sich ein zweites Mal in die Stadt. Im »Goldenen Löwen« fragen Sie Werner noch kurz über Ludwig II. aus und klopfen danach ein weiteres Mal am Rathaus an. Wiedereinmal gilt es, den Gesprächspartner über alle gegebenen Themen auszufragen. Anschließend führt Habermas Mrs. Nakimura in den städtischen Kerker, in dem damals der Werwolf gefangengehalten wurde. Sie schaut das Bett, die Kratzer am Fenster und die Kirche näher an. Anschließend klickt man in einem weiteren Gespräch mit dem Bürgermeister den Stichpunkt »Church Records« an, worauf Grace mit einer Nachricht zum Pfarrer Getz geschickt wird. Hat dieser den Zettel erhalten, gibt er ihr das Church File, das Sie Habermas bringt. Dieser beantwortet jetzt alle Fragen um die letzten Tage des Werwolfes. Wieder im Schloß, hat Grace nun alle Hinweise beisammen, um ein Paket für Gabriel fertigzumachen (in der Bibliothek Schreibmaschine benutzen). Das noch nicht adressierte Päckchen zeigt Grace Gerde im Erdgeschoß, welche die Adresse von Übergrau verrät. Bleibt nur noch, das Päckchen bei der städtischen Post (zwischen Rathaus und Gaststätte) abzugeben (klingeln) und frankieren zu lassen (Geldbeutel auf Angestellte benutzen). Nachdem Sie noch Bekanntschaft mit der fetten Frau Smith und deren Mann gemacht haben, ist auch dieses Kapitel abgeschlossen.



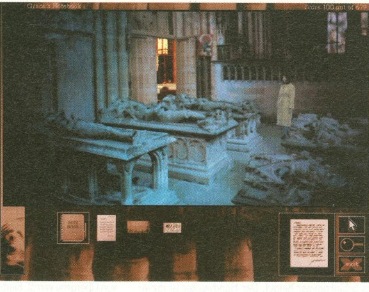
Im Tierpark fühlt sich der Held unwiderstehlich von den Wölfen angezogen.



Gabriel stattet Baron Glower einen Besuch ab.

Kapitel 3

Gähnend liest sich Gabriel an diesem Morgen die Zeitung durch und erfährt dabei von einem weiteren Wolfsmord, der letzte Nacht in der Dienerstraße passiert ist. Wie immer benutzt Knight die Schlüssel mit dem Auto und fährt umgehend zum Marienplatz. Zuerst sucht er dort Übergrau auf und erhält von ihm Graces Päckchen, welches er sogleich öffnet. Nachdem er den Brief durchgelesen hat, überfliegt Gabriel das »Lycanthropes« Buch und spricht danach mit Übergrau über Ludwig II. und den Black Wolf. Man verläßt nun das Büro und kauft im Uhrengeschäft (großes Bild) eine Kuckucksuhr (im Laden linke Uhr auf Theke anklicken und anschließend bezahlen). Danach sucht Gabriel die Dienerstraße auf, wo er zwei Bildschirme weiter nördlich den Tatort erreicht. Hier sieht der Schattenjäger den Kommissar hinter der Absperrung. Verzweifelt versucht Gabriel, auf sich aufmerksam zu machen (Leber zweimal anklicken, Analyse Report auf Leber benutzen), doch vergeblich. Da bemerkt er das Kamerateam, mit dessen Hilfe er die Menschenmenge auf sich lenkt. In der folgenden Zwischensequenz reißt Leber den Helden von der Kamera weg und schickt ihn mit der Bemerkung, man könne später auf dem Polizeirevier miteinander sprechen, von dannen. Gabriel betritt den danebenliegenden Jagdclub und befragt hier den Angestellten (Xavier) über den Club, die Mitglieder und den Schwarzen Wolf aus. Er betritt den Clubraum und betrachtet dort den hinteren Gang genauer. Gabriel stößt hier auf zwei Türen. Die hintere führt nach draußen, die linke ist abgeschlossen (muß nachgeprüft werden). Nun verstecken Sie die Kuckucksuhr hinter der Pflanze und begeben sich schleunigst zurück in die Empfangshalle. Als der Kuckuck anfängt, zu klopfen, hört es sich so an, als stünde jemand an der Hintertür; Grund genug für Xavier, nachzuschauen. Währenddessen stibitzt Gabriel den Schlüsselbund aus seinem Pult und geht zurück in den Clubraum. Hier schließt er die Tür im Gang auf und legt die Schlüssel auf dieselbe Weise zurück, wie er sie geholt hat (Kuckucksuhr). Danach kann er den geheimnisvollen Raum betreten. Er untersucht die Tierköpfe, die Fotos an der Wand und das Buch auf dem Tisch. Da überrascht ihn von Zell und schickt ihn nach oben, wo Gabriel diesen zuerst über den Black Wolf, dann über alle anderen Stichpunkte ausfragt. Nun kann Knight den Club verlassen und Leber im Polizeirevier aufsuchen. Den Kommissar fragt man extrem ausführlich über alles aus. Danach betrachtet Gabriel die Karte an der hinteren Wand genauer. Er begutachtet die roten Punkte auf der Karte und den danebenhängenden Zettel mit Karl Grossbergs Adresse (Grossberg ist das heutige Opfer). Dessen Telefonnummer schreibt Gabriel mit dem Notizbuch ab und begibt sich anschließend zurück zur Huber Farm. Hier schreibt er Grace einen weiteren Brief und ruft anschließend Grossbergs Familie mit Hilfe der Notiz an. Wenn Gabriel Baron von Glowers Visitenkarte näher betrachtet, erscheint dessen Adresse auf der Münch-


Grace darf sich auch in der Gruft der Familie Ritter nicht gruseln.

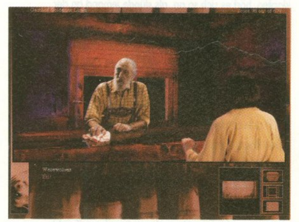
ner Karte. Noch einmal kurz in den Spiegel geschaut und ab geht die Post nach Perlach. Hier wird nur kurz der Baron über sämtliche Themen ausgefragt und die Inca Maske am hinteren Regal bewundert.

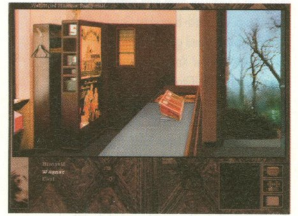
Nächste Haltestelle: Marienplatz. Übergrau erhält nun den Auftrag, Nachforschungen über die vermissten Personen anzustellen. Der Brief an Grace kommt zur Post. Im Club trifft der Held auf den bereits anwesenden Anwalt Preiss. Nach einer ausführlichen Unterhaltung mit ihm treffen auch die anderen Clubmitglieder ein. Nun steht der Schattenjäger alleine da. Am Kamin tuscheln Klingmann und von Zell miteinander. Sobald sich Gabriel diesen nähert, unterbrechen sie ihre Konversation. Wählen Sie nun die Ausrede »Just wanted to grab a magazine« und nehmen sich den »Spiegel« vom Tisch. Gabriel versteckt nun seinen Kassettenrecorder darin, legt die Zeitschrift zurück an ihren Platz und nimmt so die Unterhaltung der beiden auf. Jetzt spricht er Von Aigner und Hanamann an der Bar an und fragt beide aus. Mit der Ankündigung, daß am nächsten Tag ein Jagdausflug in den Bayerischen Wald stattfindet, ist auch dieses Kapitel abgeschlossen.

Kapitel 4

In der Bücherei findet Grace im linken Regal ein Buch über Ludwig II.. Letzteres wird durchgelesen; danach begibt sie sich ins Erdgeschoß. Zu ihrer Überraschung ist Gerde nicht anwesend. In der Stadt betritt sie den »Goldenen Löwen« und horcht dort die Smiths aus. Werner Huber an der Bar befragt Grace nochmals über Gabriels Fall. An der Post wird Gabriels Brief abgeholt und anschließend durchgelesen. In der Kirche finden Sie Gerde an Wolfgangs Grab vor (Gerde anklicken!). Um sie zu trösten, gehen Sie zurück zum Schloß, steigen in den Geheimgang und pflücken im Schloßgarten einen Strauß Rosen. Diesen bringen Sie Gerde, schließlich hatte diese nicht, wie angenommen, ein Verhältnis mit Gabriel, sondern mit Wolfgang. Zum Dank erhält Grace die Autoschlüssel. Mit dem Wagen fährt Mrs. Nakimura zum Ludwigmuseum. Hier kauft sie bei der oberbayrischen Kassiererin eine Karte und schaut sich im Museum wirklich jede (!!!) Einzelheit näher an. Am Eingang werden die sechs Bilder und die vier Briefe näher begutachtet. Außerdem müssen immer die Plaketten unter den Bildern und Sehenswürdigkeiten mit untersucht werden. Grace verläßt die Szene nach hinten links. Hier betrachtet sie an der rechten Wand die Auszüge aus Ludwigs Tagebuch genauer. Das Bild mit Richard Wagner links daneben, Ludwigs Umhang, das große Gemälde, die darunterliegenden Abzeichen und das gegenüberliegende Board untersucht sie ebenfalls. Jetzt begibt sie sich in den hinteren rechten Teil des Museums, wo die »Letzten Tage«-Artikel, das große Schneegemälde, das Board darunter, der »Wahrheit«-Artikel, sowie Ludwigs Todesmaske näher angesehen werden. Die Kassiererin wird über die »Neue Wagner Oper« (Antwort 3) befragt, woraufhin Grace die Adresse des Wagner Museums in Bayreuth erhält. Außerdem erkundigt sich Grace noch bei der Angestellten über das Tagebuch (Antwort 2). Jetzt fährt die Schattenjäger-Assistentin nach Neuschwanstein. Hier ist es abermals außerordentlich wichtig, jede Kleinigkeit im Schloß anzuschauen und in jedem Raum und bei jeder Großaufnahme (am Besten mehrmals!) das Tour Tape laufen zu lassen.

Ist Neuschwanstein von oben bis unten abgegrast, fährt Grace zurück nach Rittersberg. Im Schloß erzählt Gerde von einem Anruf von Professor Barclay. Ihn ruft Grace sofort zurück (Barclays Karte auf Telefon benutzen). Barclay gibt ihr die Telefonnummer von einem gewissen Herrn Dallmeier. Letzteren will Grace am Starnberger See treffen. Sie fährt dorthin, untersucht Ludwigs Grab genauer und fragt den zu spät eintreffenden Dallmeier über alles aus. Zurück in Rittersberg läuft sie zum »Goldenen Löwen« und läßt von Werner die Smiths nach unten rufen. Ihnen erzählt Grace von ihrem Ludwig Traum. Im Schloß befragen Sie Gerde nach »Gabriel« und »Special Permit«. In der Bibliothek ruft Grace den Verlag des Ludwig Buches (Buch auf Telefon) an, welcher die Telefonnummer des Autors preisgibt (Notiz auf Telefon). Diesen ruft Mrs. Nakimura ebenfalls an, doch der Sohn des Autors erweist sich vorerst als stur und legt nach einigen Worten wieder auf. Grace schreibt Gabriel noch einen Brief und geht wieder ins Dorf. Den Brief gibt sie wie üblich bei der Post ab. Neben der Kirche sind inzwischen die Lilien aufgegangen, von der uns der Pfarrer eine schenkt. Jetzt geht es wieder zum Starnberger See, wo man den Strand näher betrachtet und die Lilie ins Wasser wirft. Nach der kurzen Erscheinung von Ludwig II. fährt Grace zum Wagner Museum. Georg, der Aufseher, läßt sie etwas herumstöbern. Sie sieht sich wie gewohnt alles (inklusive Plaketten) an und spricht anschließend mit Georg. Nachdem dieser befragt ist, untersucht Grace das eingeschlossene Buch links auf der Theke genauer. Wieder in Rittersberg angelangt, holt sie bei der Post ein Fax ab: Der Sohn des Ludwig-Autors hat uns das komplett englisch übersetzte Exemplar durchgefaxt. Damit in der Tasche fährt Grace zurück zum Wagner Museum, gibt Georg dort das Manuskript – und beendet so das 4.Kapitel.


Auch im bayrischen Gasthaus gibt es wertvolle Infos über Werwölfe.

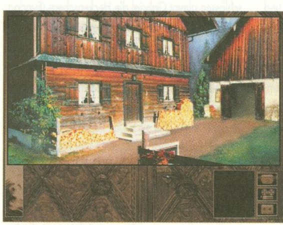

Ein Blick ins Wahnfriedmuseum.

Kapitel 5

An diesem Tag sollten Sie sich als erstes den Kassettenrecorder aus dem Club (Sie wissen doch noch! Der Trick mit dem Magazin!) zurückholen. Mit der äußerst gefragten Kassette in der Tasche gehen Sie nun zu Übergrau. Bevor Sie Übergrau das Band zeigen, fragen Sie ihn erneut über die »Missing Persons« aus. Um einige Informationen reicher, läßt man sich dann den Kassetteninhalt übersetzen (»Von Zell«-Band auf Übergrau benutzen). Gabriel verläßt jetzt die Anwaltskanzlei wieder, kauft am Stand an der Ecke ein Bündel Weißwürste und begibt sich schleunigst zum Prinzregentenplatz, wo der Kommissar über die Stichpunkte »Case Status« und »Grossbergs Account Book« ausführlich antwortet. Anschließend spielt ihm

Gabriel ebenfalls die Beweiskassette vor, um Leber davon zu überzeugen, Grossbergs Akten »vorzuzeigen«. Während Leber etwas Kaffee holt, untersucht Knight die Akte näher und reißt die Import/Export Seite aus dem Buch heraus. Keine Sekunde später betritt Leber den Raum wieder. Nach Verlassen der Polizeistation, geht es weiter nach Buchenau. Der hiesige Besitzer läßt Gabriel erst ein, wenn dieser ihm Grossbergs Schulden (satte 14.000 Mark) zurückzahlt. Da Gabriel nicht soviel Geld bei sich hat, fährt er zurück zum Marienplatz und bittet dort Übergrau, das Geld vom ritterschen Bankkonto abzuheben. Wenig später stecken die 14.000 Taler in Knights Hosentasche und der Held kann damit Dorn, den Tierhändler in Buchenau, bezahlen. Letzterer erweist sich schließlich als überaus freundlich und läßt Gabriel sogleich in seine »Gemächer« ein. Gabriel fragt den Händler wie gehabt aus und schaut in den Käfig in der hinteren rechten Ecke, in dem laut vorherigem Gespräch die Zoowölfe gewesen sein sollen. Jetzt befindet sich dort allerdings ein ausgewachsener Tiger, was Gabriel bei einer Untersuchung des Strohs beinahe zu spüren bekommt. Den nun sichtbaren Tiger besänftigt er mit den vorhin erstandenen Weißwürsten und kann sich anschließend die im Heu liegenden Schilder der beiden Wölfe krallen. Nun fahren Sie zurück zum Marienplatz, wo in der Dienerstraße 54 bereits alle Clubmitglieder versammelt und bereit zur Jagd sind. Gerade erst im Forsthaus einquartiert, verläßt Gabriel sein Zimmer und klopft am gegenüberliegenden Zimmer an, wo er aus Preiss Schrank ein Seil stibitzt. Dann öffnet er das Fenster, schaut nach unten und benutzt das Seil auf das Vordach. Nun hangelt sich der Schattenjäger zum zweiten Fenster hinüber, öffnet dort angekommen letzteres und springt in Von Zells Apartment hinein. Hier betritt er das Bad und untersucht den Teppich genauer. Wenn er diesen beiseite schiebt, entdeckt er einen matschigen Fußabdruck. Von der Badübersicht aus wendet sich Knight nach rechts und entdeckt auf Von Zells Nachttisch dessen Tagebuch, welches er öffnet und die darin steckende Notiz entnimmt. Auf die gleiche Weise, wie er gekommen ist, verschwindet Gabriel wieder und gelangt durch Preiss Gemächer wieder auf den Flur hinaus. Nun betritt er das zweite Zimmer auf der linken Seite, in dem er Von Aigner in der Badewanne erwischt. Den stört Gabriels Anwesenheit nicht und er kann ihn getrost befragen. Ist dies geschehen, verläßt er das Zimmer und geht in den Raum rechts davon (Klingmanns Zimmer). Der Doktor will jedoch nicht gestört werden. Nach einem äußerst aufschlußreichen Gespräch huscht der Schattenjäger noch schnell bei Von Glower vorbei (das Zimmer gegenüber) und begibt sich danach ins Erdgeschoß. Hier wird flugs mit Von Aigner geredet (vor allem über Klingmann!). Danach begibt sich Gabriel abermals in Klingmanns Zimmer und zeigt dem Doktor die Tiermarken, was den Guten sogleich umstimmt und er sich äußerst kooperativ zeigt. Im Erdgeschoß nimmt Gabriel nun die Laterne aus dem Schrank und die Streichhölzer vom inzwischen brennenden Kamin. Dann verläßt er die Hütte und stiefelt zum Schuppen nebenan, wo er sich eine Heckenschere von der Wand schnappt (2mal anklicken!). Nun geht es mit Hilfe der Karte zum Wolfsunterschlupf. Hier findet er den Pfotenabdruck eines Wolfes – oder besser gesagt: eines Werwolfes im Matsch vor! Erinnern Sie sich noch an den Matschabdruck in Von Zells Badezimmer? Entschlossen nimmt Gabriel die Heckenschere (Fundort: Scheune) zur Hand und schneidet sich durch das folgende Dornendickicht, bis er eine Höhle erreicht. In die dringt er soweit vor, bis alles um ihn herum dunkel ist und er ein genüßliches Schmatzen vernimmt. Vorsichtig zündet Gabriel die Laterne an und leuchtet damit in die ihm zu Füßen liegende Grube hinab – der folgende Blick zu Werwolf von Zell bleibt dem Schriftsteller und Schattenjäger Gabriel Knight unvergessen. Geschockt rennt er so schnell wie möglich aus der Höhle und alarmiert anschließend, zurück beim Forsthaus, Baron von Glower, mit dem er in der folgenden Zwischensequenz um Mitternacht auf Werwolfjagd geht. Nachdem Von Glower verschwunden ist, zieht Gabriel seinen Talismann aus der Tasche und begibt sich auf eigene Faust auf Werwolfjagd.

Nun müssen Sie schnellstmöglich die Schlucht (siehe Karte) aufsuchen. Sollte man auf dem Weg dorthin auf den Wolf treffen, wird dieser mit dem Talismann vertrieben. In der Schlucht angelangt, wird das Bild kurz verlassen und danach sofort wieder betreten. Nun dürfte der Schattenjäger (erneut) auf den Werwolf treffen, welcher ihn zwar anfällt, aber »nur« am Bein verletzt. Wie vorhin im Buch gelesen, wird das Werwolfdasein mittels Biß auf einen anderen Menschen übertragen. Nachdem von Glower hinzugekommen ist, kann Gabriel mit Hilfe dessen Gewehrs Von Zell den Garaus machen. Damit ist das Kapitel

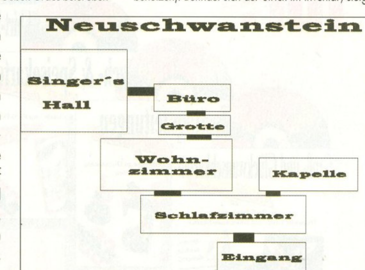


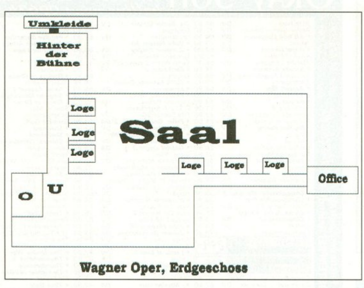
Die Idylle dieser Hütte ist trügerisch.

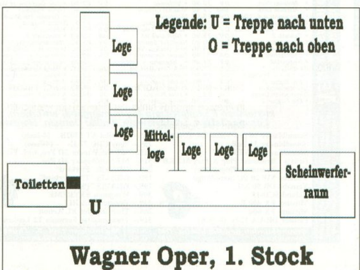
zwar beendet, aber Held Gabriel plagen in der folgenden Nacht fürchterliche Schmerzen (von einer Vision von König Ludwig II. einmal ganz abgesehen). Im Eröffnungsvideo des 6.Kapitels sollten Sie gut aufgepassen, wo genau Ludwig die drei Schriftrollen versteckt.

Kapitel 6

Nun liegt es an Grace, Gabriel zu retten. Im Kerker in Rittersberg redet man mit dem fiebernden Gabriel und verläßt anschließend das Dungeon. Grace spricht im »Goldenen Löwen« ein weiteres Mal mit Frau Smith und fragt die Wahrsagerin über »Gabriel«, »Our Plan« und »Altötting« aus. Nachdem Sie sich noch ein Brötchen aus dem Körbchen auf dem Tisch stibitzt haben, suchen Sie abermals Gabriels Schlafzimmer in Schloß Ritter auf. Dort hat Gerde einige Bettlaken abgelegt, von denen sich Grace eines einsteckt und danach zurück in den Kerker geht. Dort redet Grace nochmals mit Gabriel und lockt danach die Taube am Fenster mit einigen Brotkrumen an. Mit Hilfe der Bettlaken wird das Gefieder flugs eingefangen und ins Inventar verfrachtet. Mit Gabriels Auto fahren Sie dann nach Altötting, wo die städtische Kirche aufgesucht wird. Draußen schauen wir die am Boden liegenden Kreuze, die »Silver Bodyparts« (wichtig!) sowie den Zettel unten links an und betreten die Sakristei um die Ecke. Der taubstumme Mönch muß erst einmal angesprochen werden, worauf er Grace seine Karte gibt. In das Opferkästchen auf dem Tisch kommt etwas Geld und ein Weihwasserfläschchen wandert ins Inventar. Nun fahren Sie nach Neuschwanstein, wo Sie die drei Rollen wiederfinden müssen, die König Ludwig im Eröffnungsvideo versteckt hatte: Wagners letzte Oper. Im Schloß sucht Grace Ludwigs Wohnzimmer auf, genauer gesagt, den Abschnitt mit dem Schwan, und bemerkt eine Mutter mit deren Kind, welches unerlaubt auf einem der Stühle herumhopst. Um die Wache etwas abzulenken, schüttet Grace das Weihwasserfläschchen über dem Stuhl, auf welchem der Junge eben herumgesprungen ist, aus, ruft die Wache herbei und erzählt ihr, daß der Junge vorhin auf den Stuhl gepinkelt habe. Während die Wache aus dem Raum eilt, um ein Handtuch zu holen, geht Grace in Ludwigs Schlafzimmer, welches nun unbewacht ist und sie somit aus der Klappe zwischen den beiden Durchgängen die erste Schriftrolle herausnehmen kann. In der Grotte wartet Grace nun solange, bis die Wache aus dem Raum verschwunden ist und öffnet an der linken Wand ein weiteres Geheimversteck, dem sie das zweite Pergament entnimmt. In der Singers Hall die Raumansicht wechseln, indem Grace das Bild nach unten verläßt und die vorhin gefangene Taube auf die linke Wand benutzt. Letztere veranstaltet ein kleines Durcheinander, das den Wächter in der Singers Hall ablenkt. Inzwischen schleichen Sie zum Standort der Wache und schieben die goldene Platte unter dem Gemälde beiseite. Haben Sie auch die letzte Rolle im Inventar, geht es zurück nach Rittersberg. Bei der Post traf ein Brief für Gabriel von Von Glower ein. Darin steht, daß er der sagenumwobene Schwarze Wolf ist. Außerdem ist der rittersche Talisman beigelegt. Statt den Brief aber an Gabriel weiterzuleiten, informiert Grace nach dem Durchlesen Mrs. Smith darüber. Zurück in Altötting sucht Grace erneut die Sakristei auf und gibt dem Mönch seine Karte wieder. Da der Rosenkranz nun beendet ist, bringt sie der Taubstumme in den Saal, kniet sich hin und spricht ein Gebet. Grace betet ebenfalls und begutachtet die Opferschale am Altar, den Stuhl, die Urnen sowie die Marienstatue genauer. Im Vorraum des Saales werden die silbernen Opferungen betrachtet. In der Rittersberger Kirche schaut sich Grace abermals das Silberherz auf Wolfgangs Grab an und fragt anschließend Gerde, ob sie das Herz nicht haben könne. Mit dem Gedanken, daß es Wolfgang genauso getan hätte, gibt ihr Gerde das Silberherz mit auf den Weg. Es wird im Altöttinger Kirchensaal in die Opferschale gelegt. Grace kniet sich ein zweites Mal vor die Mutter Gottes und hofft diesmal auf ein Wunder. Öffnet sie nun die rechte Tür, bläst ein eisiger Windhauch plötzlich sämtliche Kerzen aus. Es ist jetzt stockdunkel im Kirchensaal; Graces Chance, den Stuhl vor dem Schrank zu verrücken und sich Ludwigs Urne (links unten im Regal) näher anzusehen. Sie holt sich das Stück Papier heraus und bringt es anschließend mitsamt den drei Opernschriften zum Wagner Museum in Bayreuth. Zwei Monate später ist alles arrangiert; die Oper kann endlich beginnen. Bevor das große Spektakel jedoch endlich losgeht, muß Grace noch einige Dinge erledigen. Hierzu begeben Sie sich in das Office, wo die Checkliste, sowie das Opernglas vom Tisch und der Sitzplan von der Pinwand genommen werden. Nachdem Grace nochmals mit Gabriel gesprochen und ihm gut zugeredet hat, macht sie sich daran, Punkt 1 ihrer Checkliste zu erledigen: Die Kronleuchter im Opernsaal testen. Dort werkeln bereits zwei deutsche Handwerker an einer der Lampen (links oben). Mit ihnen gibt es einen kurzen Wortwechsel. Jetzt weist Sie den fleißigen Georg in der Bildmitte noch auf die bevorstehende Katastrophe hin und betrachtet danach den Kronleuchterplan im Inventar genauer. Sehen Sie nun die Großaufnahme des Bauplanes, klicken Sie das große X an. Gleiches geschieht auf dem Sitzplan mit der »Mittelloge«. Dann nehmen Sie diese etwas näher unter die Lupe (1. Stock). In der »Mittelloge« angelangt, betrachtet Grace die Sitze und stellt die überaus spitzenmäßige Qualität deren Polster fest. Automatisch reserviert man nun Von Glower und Kommissar Leber einen Platz in der Mittelloge. Jetzt begibt sich Mrs. Nakimura hinter die Bühne und stiehlt sich dort den kurzen Strick (2x anklicken) von den hinteren «pullies«. Auf dem Weg dorthin sagt sie noch schnell dem Platzanweiser in der Empfangshalle wegen Von Glowers »spezieller Reservierung« Bescheid (Sitzplan auf Paul benutzen). Befindet sich der Strick im Inventar, steigt



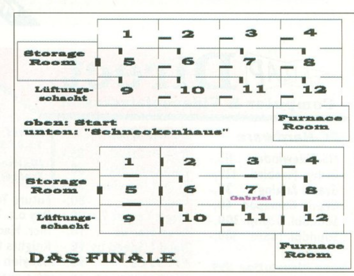




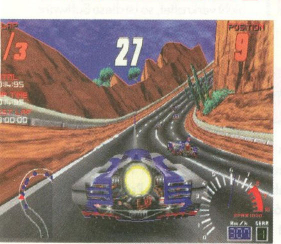
rechte Luke zur Mittelloge hinüber. Um zu erkennen, ob sich Von Glower in der Loge befindet, benutzt Grace das Opernglas. Der erste Akt der Oper beginnt. Währenddessen geht Grace vor die Türen der Mittelloge, wo sie die Griffe mit dem Strick verbindet und das Ganze mit dem Privatschild verziert. Danach geht Grace zurück in den Scheinwerferraum, um dort auf den entscheidenden Moment zu warten. Im selben Augenblick heckt Gabriel in der Abstellkammer einen Plan aus, dem viel zu engen Gefängnis zu entfliehen. Hinter der westlichen Kiste findet der Schattenjäger einen Lüftungsschacht, dessen Gitter er mit Hilfe des Messers entfernt. Er begibt sich im Keller umgehend zum nordwestlichen Ausgang, der hinter die Bühne führt. Von Grace über die rechte Treppe in den Opernkeller hinab, wo für Gabriel ein kleiner Unterschlupf gefunden werden muß: Zuerst läuft Grace ein Bild weiter nach Osten und nimmt dort einen Schlüssel aus dem Sicherungskasten an der hinteren Wand. Jetzt weiter in die südwestlich liegende Abstellkammer und dort ein »Privat« Schild auf einer Truhe finden. Dann benutzt man noch den eben gefundenen Schlüssel an der Tür, um zu sehen, ob sie abschließbar ist. Ganz im Südosten des Kellers (notfalls »Finale« Karte benutzen) befindet sich der »Furnace Room«. Grace öffnet hier die Ofenklappe und schippt etwas Kohle hinein. An den Kontrollen schaltet sie auf »Automatik« und legt danach den Hebel auf »high«, damit es Gabriel wärmer wird. In der Empfangshalle nimmt man sich ein Programmheft vom Tisch. Nun ist es an der Zeit, den Scheinwerfer im 1. Stock der Oper zu testen: Im auf der Karte eingezeichneten »Scheinwerferraum« schalten Sie den Scheinwerfer ein und richten das Licht genau auf die Mittelloge (Lenkstange am Werfer anklicken). Im Office verfrachten Sie Gabriel anschließend in den Keller, wo Ihnen der Partner noch einige Schimpfwörter an den Kopf wirft. Wieder im Erdgeschoß, begeben Sie sich erneut in das Büro und ziehen das Opernkleid an. Letztendlich begibt sich Grace in den Scheinwerferraum und sieht durch die

den »pullies« stiehlt sich Knight das Klebeband (2x anklicken) und betritt anschließend die Umkleideräume. Wie Sie sicher schon vermutet haben, wird sich die von Wagner geschriebene Oper nun auf moderne Weise real abspielen. Gabriel schnappt sich das Engelhartkostüm von der Stange und zieht es an (Kostüm auf Gabriel benutzen). Achtung: Gleich muß alles unglaublich schnell vor sich gehen, da Gabriel sonst im Umkleideraum ertappt und somit verhaftet wird. Als Sie sich am Spiegel etwas schminken wollen, hören Sie, wie der erste Akt inzwischen endet und sich der richtige Engelhart-Darsteller wieder seiner Kabine nähert. Schnell greift sich Gabriel die Schminke und schmiert damit den Spiegel zu, damit sein folgender Plan erfolgreich in die Tat umgesetzt werden kann. Nun versteckt er sich hinter dem Paravent und wartet, bis sich der Schauspieler am (wenn auch leicht beschmutzten) Spiegel schminkt. Jetzt schleicht sich Knight von hinten an den Guten heran und knebelt ihn mit dem Klebeband (Klebeband auf Schauspieler benutzen). Die riesige und langangekündigte Oper findet in der folgenden Zwischensequenz statt, wobei sich Von Glower und Gabriel in Werwölfe verwandeln. Als Von Glower in Richtung Keller hetzt, wählt Gabriel jedoch den kürzeren Weg. Im folgenden Abschnitt müssen Von Glower (Start: Raum 12) erst die beiden westlichen Ausgänge (Lüftungsschacht und Gabriels Eingang (Raum 1)) versperrt werden, damit der »Black Wolf« beliebig im Kellerlabyrinth umhergehetzt werden kann. Um dies möglich zu machen, müssen etliche Türen geschlossen werden. Am unteren Teil einer Kellertür befindet sich ein Schiebeverschluß, mit dem Sie problemlos die Türen verriegeln können. Mit der »Smell« Funktion kann man übrigens den momentanen Standpunkt des Gegners orten. Dieser sollte sich immer im rechten Teil des Labyrinths aufhalten. Letztendliches Ziel ist es, diesen über Raum 12 in den »Furnace Room« zu locken. Hier eine der Lösungsmöglichkeiten:

Gabriel rennt zuerst nach Süden und schließt im Raum 9 angekommen, die nördliche Tür. In Raum 10 wird das westliche Törchen geschlossen. Danach hetzt er zum Startpunkt zurück und riegelt dort die östliche und die südliche Tür ab. Nachdem er in Zimmer Nr. 6 die linke Tür ebenfalls geschlossen hat, löst er in Raum 7 und danach in Zimmer 8 jeweils den westlichen Riegel. Wurde schließlich in Zimmer 7 letztlich der nördliche Durchgang ebenfalls versperrt, dürften wir nun eine Art Schneckenhaus gebaut haben, durch welches wir Von Glower direkt in den Furnace Room jagen können (siehe Bild). Während sich dort beide Wölfe anknurren, betreten Leber und auch Grace den Raum. Gabriel gibt Grace sofort das Zeichen, die Ofenluke zu öffnen (Vorsicht! Rollentausch!). Danach gibt sie das Kommando wieder an Gabriel weiter. Dieser wartet solange, bis der Wolf auf Leber losspringen will und stößt den Schwarzen Wolf (sofort anklicken!) im entscheidenden Moment in die lodernden Flammen. Werwolf Gabriel Knight gibt daraufhin Fersengeld und darf hoffentlich bald in einem neuen Schattenjägerabenteuer die Hauptrolle spielen. **(ms)**



KLEIN & FEIN



Alle fahren die Bullet – mit unseren Cheats kein Problem.

Bleifuss

Die nützliche Codes zu Graffitis Rennspiel »Bleifuß« stammen von Wolfgang Balcar. Tippen Sie diese während der Eingabe des Spielernamens, der Strecken- bzw. Wagenauswahl ein und achten außerdem auf möglicherweise vertauschtes »Z« und »Y«.

Code	Wirkung
vtelo	Alle 6 Strecken anwählbar
tazor	Die Bullet ist verfügbar
monty	Die Hütchen verwandeln sich in Kegel
joint	Die Hütchen werden Geister
aburn	Alle Fahrer steuern die Bullet
clock	Die Uhr wird angehalten
inver	Die Kurse werden rückwärts gefahren
mirro	Zeigt die Kurse spiegelverkehrt
updow	Dreht das Bild um 180 Grad

Duke Nukem 3D

Sollten Sie trotz unserer Karten und Tips zu den ersten drei Levels von »Duke Nukem 3D« Probleme mit den Außerirdischen haben, geben Sie einfach folgende Cheats ein, die Jürgen Meier herausfand. Vor jedem Code tippen Sie »DN« und dann folgendes (Achtung: »Z« und »Y« könnten vertauscht sein!):

Code	Wirkung
cornholio	God-Mode
stuff	Alle Waffen
items	Alle Gegenstände
hyper	Stereoide
cashman	Duke wirft Geld, wenn Sie auf »Space« drücken
rate	Zeigt die Frame-Rate Ihres Systems an
scottyxy	Sprung in Episode x, Level y

The Terminator: Future Shock

Den Terminatoren rücken Sie in Bethesdas 3D-Actionspiel mit folgenden Tricks auf den Stahlpelz, wie ebenfalls Niki Vogel herausfand. Drücken Sie zuerst »Alt+#« und geben folgende Kombinationen ein:

turbo	Turbo-Modus
superuzi	Stärkere Uzi
firepower	Alle Waffen
bandaid	Neue Munition
nextmission	Nächste Mission
icantsee	Spionage-Bildschirm

Battle Beast

Für etwas Abwechslung im tierischen Kräftemessen von »Battle Beast« sorgen die Cheats von Niki Vogel, die Sie während des Spiels einhacken müssen.

Code	Wirkung
itihfo	Drei Kampfrunden
eatee	Morphing aus
erhyhrly	Schwächt den Endgegner
aofreoio	Öffnet alle Bonusräume
ehrtrr	Autofly in den Bonunsräumen

Earthworm Jim (Win95)

Niki Vogel hat ein wenig in Activisions »Earthworm Jim« herumgestöbert und folgende Cheats gefunden, die Sie einfach während des Spiels eingeben (und wieder auf »Z« und »Y« achten):

Code	Wirkung
hatman	Jim wird ein Strichmännchen
iddqd	Zeigt einen Bildschirm mit witzigen Credits
idkfa	Noch ein Foto mit Credits
itsawonderful	Ein Extraleben
onandonando	Unendlich lange spielen
slaughterhouse	Die ersten 5 Level werden im Menü verändert
popquizhotshot	1.000 Patronen

Warhammer

Eine willkommene Hilfe im knallharten Strategiespiel »Warhammer« sind die magischen Gegenstände. Doch die wollen erst einmal gefunden werden. In der Mission »Protect Schnappleburg« finden Sie das »Sword of Might« zwischen den Bäumen im Nordosten der Aufstellungszone und westlich der Straße. Die »Dragon Blade« im Level »Capture Otto Hiln« liegt beim Schneemann hinter dem Haus in der nordöstlichen Ecke der Karte und das »Shield of Pthlos« in »Rescue Ilmarin« hinter den Bäumen am westlichen Rand des Spielfelds.

Das »Sword of Heroes« verbirgt sich im Friedhof neben der Kapelle im Nordosten des Levels »Slave Train«, während der »Potion of Strength« aus »Shattered Path« nahe der Aufstellungszone in der nordöstlichen Ecke des Kliffs liegt. Das »Banner of Might« aus der Mission »Slave Assault« findet sich bei den Felsen nördlich der Aufstellungszone und im Level »Bandit Hideout« ruht die »Armour of Meteoric Iron« westlich des Camps bei den Bäumen. Das »Banner of Dread« finden Sie im Level »Extermination« in der rechten unteren Ecke des Schlachtfelds.

Rebel Assault 2

Offenbar waren einige Leser von den Cheats zu »Rebel Assault 2« in der letzten Ausgabe verwirrt.

Sie müssen die abgedruckten Namen wie »Vince Lee« oder »Rookie One« als Spielernamen eingeben (und nicht während des Spiels) um die Outtakes zu sehen!

(fs)



Von Meistern und Sklaven

Ich wollte meinem Pentium 90 und mir etwas Gutes tun und habe mein in die Jahre gekommenes CD-Laufwerk mit Doublespeed gegen ein Teac-6fach-Laufwerk getauscht. Leider sind aber nun Programme, die permanent Grafik von CD laden, nicht mehr spielbar. Die Videos bei »The Need for Speed« haben zum Beispiel sekundenlange Aussetzer, Mega-Race läßt sich kaum mehr spielen, da während des Fahrens alle paar Sekunden die Grafik stoppt. Das CD-ROM habe ich als Slave am zweiten Eingang des E-IDE-Controllers angeschlossen, und die Festplatte ist als »HD is master – slave is present« gejumpert. ***(Frank Metze)***

Hier liegt ein kleines Mißverständnis vor. An einem IDE-Controller mit zwei Anschlüssen existiert an jedem der beiden Kanäle ein Master- und ein Slave-Gerät. Gebootet werden kann dabei nur von einer Festplatte, die als Master am ersten Controller angeschlossen ist. Ein CD-ROM als einziges Gerät am zweiten Kanal muß ebenfalls als Master eingerichtet sein. Einige IDE-Laufwerke besitzen darüber hinaus noch eine Einstellung, die sie als einziges Gerät (etwa: »Drive Single«) an einem IDE-Controller kennzeichnet. Ist ein derartiger Jumper nicht zu finden, muß ein einzelnes IDE-Gerät immer als Master betrieben werden. Außerdem ist zu beachten, daß der eventuell auf einer Soundkarte befindliche IDE-Port abgeschaltet werden muß: Mehr als zwei IDE-Kanäle sind ohne spezielle Controller in der PC-Architektur nicht vorgesehen.

Stromsparende Spiele

Wenn ich das Spiel Cybermage in VGA für 8 MByte installiere, spult das Spiel beim Starten das Intro ab. Wenn dieses beendet ist, und eigentlich der Titelbildschirm erscheinen sollte, zeigt mir mein 14-Zoll-Monitor von Smile nur noch einen schwarzen Bildschirm oder er schaltet sogar in den Stromsparmodus. Nur wenn ich die SVGA-Version für 16 MByte installiere, kann ich das Programm verwenden. ***(Hanno Schattow)***

Was hier passiert, ist eine Überlastung des Monitors durch eine zu hohe Bildwiederholfrequenz. Das merkt der kleine Smile, und schaltet sich vorsichtigerweise ab, da er sonst Schaden nehmen könnte. Einen kleinen Ausweg gibt es dabei, wenn die Grafikkarte über ein Programm wie VMODE in der Startdatei AUTOEXEC.BAT an den Monitor angepaßt wird – näheres ist im Handbuch zur Grafikkarte zu finden. Sind Monitor und Grafikkarte aneinander angepaßt, und ein Programm fordert trotzdem hartnäckig einen Grafikmodus an, den der Monitor nicht verkraftet, so ist diese Software nur mit einem anderen Monitor zu verwenden – leider.

Schweigen im Windows-Wald

Im vorletzten Jahr hattet Ihr Daughterboards als Zusätze für besseren MIDI-Sound vorgestellt (Test der neusten Boards in dieser Ausgabe, Anm. d. Red.), und ich habe mir daraufhin das Roland-Board für die Soundblaster 16 gekauft. Der Tip war gut und ich bin voll zufrieden. Jetzt unter Windows 95 wird dieses Board nicht mehr angesprochen und die MIDI-Stücke kommen unter der Soundblaster ja eher kläglich. ***(Michael König)***

Stimmt! Da Windows 95 das Vorhandensein eines Wavetable-Boards nicht erkennen kann, wird automatisch der OPL-Synthesizer auf der Soundblaster 16 aktiviert. Ein Daughterboard wird bei dieser Karte aber als »Externes MIDI-Gerät« von Windows bezeichnet, und kann über den schon aus Windows 3.x bekannten MIDI-Mapper aktiviert werden. Er versteckt sich in Windows 95 unter dem Symbol »Multimedia« in der Systemsteuerung und wird nach einem Klick auf das Register »MIDI« sichtbar. Wenn dort, wie in der Abbildung zu sehen, der Eintrag »MIDI für Externer MIDI-Anschluß« angeklickt wird, erklingen die Wavetable-Sounds auch unter Windows 95. Noch ein Tip: Üblicherweise würde man auch im Geräte-Manager diesen externen Anschluß (der hier auch den Waveblaster-Stecker bedient) als MPU-401-kompatibles Gerät erwarten. Dennoch ist dieser Eintrag des Treibers unter Windows funktional gleich mit einem MPU-401-Treiber.

Ein Wavetable-Board, das auf dem Waveblaster-Anschluß einer Soundblaster 16 steckt, wird unter Windows 95 als externes MIDI-Gerät bezeichnet. Ist der hier markierte Eintrag in der Systemsteuerung aktiviert, erklingen statt langweiligen OPL-Sounds auch die Wavetable-Klänge der Aufsteckkarte.

Probleme mit Joystick-Kabeln

Um endlich NHL Hockey im tollen Zwei-Spieler-Modus zu spielen, habe ich mir ein Y-Kabel gekauft. Nach dem Anschließen mußte ich feststellen, daß sich das zweite Gamepad tot stellt. ***(Alexander Zörner)***

So manch alter Gameport unterstützt prinzipiell nur einen Joy-



stick, was dem Handbuch zu entnehmen ist. Wenn definitiv zwei Geräte zugelassen sind, so muß außerdem das Y-Kabel alle Leitungen an beide Anschlüsse verteilen. Auch bei einem Gameport für zwei Sticks sind nur insgesamt Leitungen für vier Knöpfe vorhanden, was zudem bedingt, daß bei zwei Gamepads gleichzeitig zwei Knöpfe je Pad (jeweils A und B) verwendet werden können. Ob das Kabel und der Gameport geeignet sind, läßt sich mit dem den Gamepads beiliegenden Programm GravTest überprüfen, indem zuerst ein Pad an die Ausgänge des Y-Kabels angeschlossen wird, und danach beide. Scheitert der erste Versuch, liegt es am Kabel, treten beim zweiten Test Fehler auf, so unterstützt der Gameport nur ein Gerät.

Unauspackbares

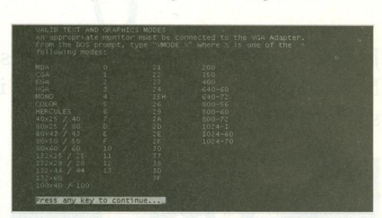
Ich habe mir einen Pentium 100 zugelegt, vorher hatte ich einen 486 DX2/66. Ich wollte nun meine mit dem Programm ARJ eingepackten Daten von den Disketten wieder entpacken. Bei den meisten eingepackten Programmen bricht ARJ die Arbeit mit der Fehlermeldung »Korrupte Daten – CRC-Fehler« ab. Auf dem 486er eines Freundes lassen sich diese Daten aber korrekt entpacken. ***(Christian Ahrens)***

Schuld ist hier höchstwahrscheinlich ein etwas verstelltes Diskettenlaufwerk. Um schnell wieder an die Daten zu kommen, sollte entweder das alte Laufwerk verwendet werden; manchmal hilft es aber schon, die Disketten mit einem Kopierprogramm auf der Maschine zu duplizieren, auf der sie zumindest gelesen werden können. Um wieder zu einem kompatiblen Diskettenlaufwerk zu kommen, empfiehlt sich im übrigen ein Neukauf, da kaum ein Händler die Ausrüstung hat, um verstellte Laufwerke wieder korrekt einzumessen, was obendrein teurer als ein neues Gerät wäre.
Außerdem kann das BIOS des neuen PCs »übertunt« sein. Wenn der ISA-Bus mit mehr als acht Megahertz betrieben wird, funktionieren bei einigen Boards die Diskettenlaufwerke nicht mehr. In dem Fall sollte man das Gerät zum Händler bringen, denn das ist ein typischer Fall für die Garantie.

Flimmerfenster mit Tseng

Ich besitze eine Grafikkarte mit dem Chip ET4000/W32i. Vor kurzem habe ich Windows 95 installiert, welches zu meiner vollsten Zufriedenheit läuft. Allerdings arbeitet mein Monitor nur auf 56 Hertz Wiederholfrequenz (starkes Flimmern, Anm. d. Red.). Andere Treiber und Utilities für meine Grafikkarte als die wenigen installierten von Win95 bekomme ich allerdings nirgendwo. ***(Duncan Rubinger)***

Doch, sie liegen auf dem CD-ROM zu dieser Ausgabe im Verzeichnis PROGRAMM/TSENG. Das Utility VMODE.COM dient dabei zum Einstellen der Wiederholraten, und muß in der Datei AUTOEXEC.BAT aufgerufen werden. Die Dokumentation des Programms ist der Datei VMODE.DOC zu entnehmen, wichtig ist dabei, daß nur die maximale Wiederholfrequenz des Monitors angegeben wird. Sie findet sich unter »Technische Daten« in jedem Monitor-Handbuch. »Auch andere Grafikkarten benötigen ein Programm in der Datei AUTOEXEC.BAT. Zusätzlich sollte in der Systemsteuerung unter »Anzeige« der richtige Monitor ausgewählt sein.«



Mit dem Programm VMODE werden Grafikkarten mit Tseng-Chips an den Monitor angepaßt.

Magazin-Player mit 8 MByte

Seit Ausgabe 12/95 wurde die Bildqualität des Magazin-Players erheblich verbessert. Allerdings ist die Wiedergabe jetzt total unsynchron. Deshalb meine Frage: Muß ich mir jetzt einen Pentium sowie eine Grafikkarte mit Videobeschleunigung kaufen, oder reicht auch ein AMD DX4 mit 100 MHz und 8 MByte Hauptspeicher? ***(Ralf Schneider)***

Sogar ein DX2/66 reicht aus. Der Knackpunkt an unserem neuen Video-Packverfahren (Indeo 4 von Intel) ist der Speicherbedarf. Zwar laufen die Videos auch mit 8 MByte ohne Tonaussetzer, dann dürfen aber keinerlei Utilities, Netzwerktreiber oder virtuelle Desktops der Grafikkarte geladen sein. Auch die Reduzierung der Bildschirmauflösung auf 640 x 480 Punkte bringt mehr freien Speicher. Unter Windows 3.x müssen übrigens nicht einmal alle geladenen Programme in der Gruppe »Autostart« zu finden sein, sie können sich auch in der Datei WIN.INI hinter den Befehlen LOAD oder RUN verstecken. Wir haben die fertigen Videos auch auf 486ern mit 8 MByte getestet, und sie laufen akzeptabel, wenn keinerlei Hintergrundprogramme und nur die notwendigsten Treiber geladen werden. (nie)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



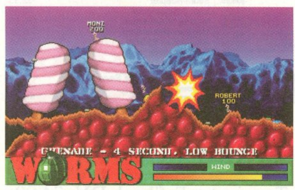
Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Gefährdete Jugend

Eine Frage zum indizierten Spiel »Dark Forces«: Warum wurde es indiziert? Ich meine, im Film »Star Wars« ballern Luke und seine Kumpane doch auch alles nieder! Was meint Ihr? **(Sebastian Ickler)**

Ein wesentlicher Unterschied zwischen Gewalt in Filmen und Gewalt in Spielen ist die Tatsache, daß bei letzteren der Spieler selber die Aktion ausführt. Beim Film konsumiert der Zuschauer die Gewalt hingegen passiv. Inwieweit das die Tatsache rechtfertigt, daß selbst im TV-Nachmittagsprogramm munter gemordet wird, während einzelne Spiele gleich auf den Index wandern, kann diskutiert werden. Tatsache ist, daß sich die »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« bei ihren Indizierungen häufig auf diese Interaktivität beruft. Je weniger abstrakt die grafische Darstellung, desto höher die Indizierungsgefahr. Es kommt nicht von ungefähr, daß zahlreiche Actiontitel mit 3D-Grafik in den letzten Monaten auf dem Index gelandet sind.

Zweierlei Spaß



Simultan-Spaß »ohne irgendein Netzwerk-Gedöns« – hier das Paradebeispiel »Worms«.

Euer Heft ist gut. Doch was mir fehlt, ist eine ständige Spiele-»Back Issue«-Rubrik. Das Special »PC-Klassiker für wenig Geld« in Ausgabe 8/95 ging in die richtige Richtung. Da jedoch unentwegt »neues Altes« auf den Markt kommt, wäre eine entsprechende Dauerrubrik von jeweils mindestens zwei Seiten die angemessene Reaktion: ein Kurzbericht, ein knapper Kommentar und – falls vorhanden – die damalige Wertung bzw. die entsprechend aktualisierte. Großen Anklang finden würde eine solche Rubrik vor allem bei denjenigen, die die ganzen neuen Programme zwar alle sehr schön finden, diese wegen Rechner-Veraltung oder Taschengeld-Limit jedoch nicht spielen können. Für diese Spieler wäre es eine wertvolle Orientierungshilfe im Wust der Wiederveröffentlichungen – denn auch hier gibt es sehr gute Titel, aber auch ziemlichen Schrott.

Eine weitere Sache, die ich mir sehr wünsche, ist ein schönes, ausführliches 2-Spieler-Special. Wobei für mich die ganzen Netzwerk- und Modem-Sachen nicht im Geringsten von Interesse sind. Wie war das denn früher, vor allem beim vielzitierten C 64? Man mag ja über die Nostalgiewelle denken, was man will. Aber ein wesentlicher Aspekt ist doch wohl, daß sich die Leute damals vor **einem** Computer versammelten, um gemeinsam zu spielen – ohne irgendein Netzwerk-Gedöns. Warum gibt es heute nicht so tolle 2-Spieler-Titel wie »Bruce Lee« oder »Spy vs. Spy«? Insofern also meine Bitte: Bringt ein großes, umfassendes Special über entsprechende Programme für den PC. **(Thorsten Versteylen)**

Deine Gedanken zu einer regelmäßigen Berichterstattung über Wiederveröffentlichungen fallen auf fruchtbaren Boden. Nachdem wir alle echten PC-Superoldies abgegrast haben, bauen wir gerade unsere Rubrik »Hall of Fame« entsprechend um. Voraussichtlich nächsten Monat machen wir die neue Ruhmeshalle auf, die sich dann mit Re-Releases zu günstigen Preisen beschäftigt.

Richtige 2-Spieler-Simultanduelle waren am C 64 wirklich am schönsten. Aus unserem persönlichen Erfahrungsschatz steuern wir gerne noch Erinnerungen an das höchst unterhaltsame »Pitstop II« oder »Marble Madness« auf dem Amiga bei. Daß es auf dem PC relativ wenige Spiele mit entsprechendem Modus gibt, liegt sicher nicht nur an der Netzwerk-Verliebtheit der Programmierer. Während auf dem C 64 Actionspiele vorherrschten, dominieren beim PC zur Zeit Adventures und Strategiespiele. Und das sind nun einmal Genres, die sich für »Zwei Leute gleichzeitig vor einem PC«-Duelle kaum eignen.

Power to the People

Wieso testet Ihr fast ausschließlich PCs in der Preisklasse ab 5000 Mark? Gibt es denn keine Billigeren, die auch was bringen? Viele User (oder Möchtegern-User) haben nicht das Geld, sich gleich so ein Gerät zuzulegen. Eure Testergebnisse sind immer top und man kann sich auch darauf verlassen, aber genauso könntet Ihr Porsche und Ferrari testen – den endgültigen Nutzen hätten nur Leute, die sich diese Autos auch leisten können.

(vom unbekannten Leser, der seinen Absender auf dem Anschreiben vergaß. Kuverts verschwinden bekanntlich in einem Antimateriefeld in unserer Poststelle)

Wir gehen davon aus, daß ein Leser von PC Player in der Regel schon einen PC hat. Und wer z.B. einen 486er mit 66 MHz besitzt, wäre beim Neukauf eines Geräts mit dem Minisprung zu einem Pentium/60 schlecht beraten. Bei unseren PC-Tests konzentrieren wir uns deshalb auf Systeme für Fortgeschrittene, bei denen sich der Aufstieg auch wirklich lohnt

Super-Software-Zeitschriften
Jetzt GRATIS testen!







DOS TREND Magazin

Das **weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Leserforum, Problemhilfen und vieles mehr. Erhältlich wahlweise **mit Heft-CD-ROM** (enthält alle im Heft vorgestellten ca. 250 – 350 Sharewareprogramme) **oder mit HD-Heftdiskette** (enthält ca. 8 – 14 ausgesuchten Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Mit jeder Ausgabe enthalten Sie einen **bekannten, erstklassigen Spielehit** jeweils in deutscher VGA-Vollversion (oftmals früher für **über DM 100,– im Handel** angeboten!), der als **komplettes kommerzielles Originalprogramm** auf **CD-ROM dem Heft beiliegt**. Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert! Außerdem enthält die CD-ROM interessante Demo-Versionen aktuelle Topspiele.

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" Keine Shareware, sondern **kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die vormals im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unfaßbar günstigen Preis – jeweils inkl. **Lizenz-Urkunde**! Eine komplette, bebilderte Anleitung befindet sich im Heft. Abhängig vom Original-Programmumfang liegt dem Heft eine **HD-Diskette oder CD-ROM** bei.

Heftpreis nur DM 9,99

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inklusive kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** enthält jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die erst kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Heftpreises angeboten wurden und allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Februar 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS FÜR VIER MONATE!

Unser besonderes Angebot! In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL die Möglichkeit, jedes der hier abgebildeten PC-Magazine (inkl. Heftdiskette bzw. Heft-CD!) **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten Ausgaben** über einen **Zeitraum von 4 Monaten kostenfrei zugesandt!** (Erscheinungsweise: zweimonatlich) Füllen Sie einfach die betreffende(n) Zeile(n) **auf dem umseitigen PEARL-Bestellschein** mit aus – und überzeugen Sie sich dann völlig gratis vier Monate lang selbst von den Vorzügen dieser PC-Fachmagazine. Wenn Sie keinen weiteren Bezug über diesen Viermonatszeitraum hinaus wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der 2. Heftlieferung formlos und ohne Angabe von Gründen schriftlich mit – und die Lieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Jahres-Abo** mit jeweils **6 Ausgaben pro Jahr** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf und bezahlen im Abo für jeweils 6 Ausgaben der **„DOS-TREND mit Diskette"**, **„Bestseller Games"** oder **„fast geschenkt"** nur jährlich DM 55,90 bzw. für die **„DOS-TREND mit CD-ROM"** jährlich DM 75,90 oder für die **„Bestseller Games GOLD"** jährlich DM 76,90. Die Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Jahresabos verlängern sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor deren Ablauf (vor der 5. Abolieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug. Dieses Probeabo-Angebot zum Kennenlernen gilt nur für Kunden, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift(en) waren oder sind.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- ☐ FG 001 DESIGNWORKS DM 9,99
- ☐ FG 002 ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS DM 9,99
- ☐ FG 003 PRESS International DM 9,99
- ☐ FG 004 PACKRAT DM 9,99
- ☐ FG 005 VIRTUS Walkthrough DM 9,99
- ☐ FG 006 CLARIS WORKS DM 9,99
- ☐ FG 007 DBASE IV DM 9,99
- ☐ FG 008 MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT DM 9,99

BESTSELLER GAMES

- ☐ TBG 01 INDIANA JONES 3 DM 9,99
- ☐ TBG 02 MONKEY ISLAND 1 DM 9,99
- ☐ TBG 03 MIGHT & MAGIC 3 DM 9,99
- ☐ TBG 04 INDIANA JONES 4 DM 9,99
- ☐ TBG 05 BATTLE ISLE DM 9,99
- ☐ TBG 06 MIGHT & MAGIC 4 DM 9,99
- ☐ TBG 07 MONKEY ISLAND 2 DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- ☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** – 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60*

oder

- ☐ [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** – 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*
- ☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** – 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98*
- ☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** – 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98*
- ☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** – 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ______________________

Bank ______________ Ort ______________

BLZ ______________ Kto. ______________

Lieferanschrift:

Name ______________________

Vorname ______________________

Straße ______________________

Plz./Ort ______________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ______________

Datum ______________ Unterschrift ______________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ______________ 2. Unterschrift ______________

Bitte ausschneiden und einsenden an: **PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen**
Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444

(Prinzip »wenn schon, denn schon«). Außerdem wollen wir keine Geräte empfehlen, bei denen die Hälfte aller neuen Spiele unzureichend laufen würden. Des Programmierers Rechengier ist bekanntlich grausam. Die leidvollen privaten Kauferfahrungen unserer Redakteure haben es auch immer wieder gezeigt: Lieber einen Tausender mehr abdrücken, aber dafür ist die neue Kiste auch längerfristig auf der Höhe.

Generationswechsel

Ich fände es einfach schön, wenn sich ein Ableger der PC Player finden würde, der primär das Thema »Next Generation-Konsolen« behandelt. Ein guter Schritt dahin war das Sonderheft »CD-Player«, das jedoch vom Bewertungsschema her nicht an das herankam, was dem Leser allmonatlich in der PC Player geboten wird. Vor allem den sehr subjektiven Vergleich der Konsolen mit dem PC, durchgeführt von Michael Kim, fand ich nicht so berauschend. Wie kann man einen Autor, der kürzlich erst bei einem Streitgespräch in der PC Player ein Plädoyer für Konsolen gehalten hat, einen direkten Vergleich zwischen dem PC und 32-Bit-Konsolen aufstellen lassen?

(Tommy Giesbrecht)



Erst auf Playstation, jetzt auch für PC: die Sony-Entwicklung »ESPN Extreme Sports«.

Den Hardware-Vergleich in CD Player hatten auch ein paar andere Redakteure mit »Veto-Recht« gesehen. Die Bewertungen waren also kein Solo-Amoklauf von Michael (...der im übrigen PCs sehr gut kennt, täglich mit ihnen arbeitet und ihre Vorzüge schätzt – aber halt auch einige Macken nicht unter den Teppich kehrt). Bei solchen Beurteilungen gibt es sicher immer subjektive Nuancen. Aber prinzipiell ist uns ein provokanter Autor immer lieber als ein Laberbruder, der sich nicht traut, sich zu konkreten Aussagen festzulegen.

Nieten raus?

Ein bißchen Kritik kann Euch nicht schaden: Anstatt möglichst viele Spiele zu beschreiben, solltet Ihr den besten davon lieber mehr Platz spendieren. Nicht schlecht fände ich eine Liste aller in einem Monat herauskommenden Spiele auf einen Blick, mit dem eventuellen Hinweis, daß sich eine Testbeschreibung nicht gelohnt hat. Einen Flop des Monats konnte man vielleicht noch herausheben. Aber warum sind Spielen wie »Der Seelenturm« oder »Shockwave Assault« in Ausgabe 3/96 jeweils eine Seite gewidmet? Wirklich schade um das Papier.

(Torsten Hubenthal)

In dieser Ausgabe haben wir ja schon begonnen, zu den »Hits« des Monats auch mehr Seiten zu produzieren. Unsere großformatigen Beiträge zu Wing Commander 4, Descent 2 und Formula One Grand Prix 2 sind sicher ein guter Anfang. Völlig unter den Teppich kehren wollen wir die »schlechten« Spiele aber dann doch nicht, denn Geschmäcker sind nun mal verschieden und es gibt auch Leute, die den »Seelenturm« gerne spielen würden und Informationen von uns verlangen. Bei groß angekündigten Produkten wie »Shockwave Assault«, die sich als Nieten erweisen, ist es ebenfalls mit einem Satz nicht getan – gerade bei schlechten Bewertungen ist die Begründung besonders wichtig, denn Genre-Fans können auch einen »30er« noch lieben.

Vorschau oder Versprechen?

Seit gut zwei Jahren beziehe ich nun Eure Zeitschrift, die sich zugegebenermaßen von den vielen anderen Spiele-Zeitschriften doch recht positiv abhebt. Wie kommt es jedoch, daß Ihr scheinbar nicht in der Lage seit, Eure Vorankündigungen für die kommende Ausgabe einzuhalten? In einigen Fällen zeigen ich, und viele andere Leser sicherlich auch, durchaus Verständnis, jedoch ist es mir völlig unverständlich, wie es angehen kann, daß selbst zugängliche Software und vor allem Hardware, wie der »3D Blaster« von Creative Labs, immer wieder gerne vergessen werden. Das ist ziemlich ärgerlich und riecht nach Mißmanagement. Von wegen »All dies und viele weitere warten in vier Wochen auf Sie« – jedenfalls nicht in der PC Player.

(Andreas Pichler)

Niemand ärgert sich mehr als wir, wenn es mit einem konkreten Vorschauthema nicht klappt. Wenn uns Hersteller ein Testmuster ankündigen, dieses dann aber nicht eintrifft, sind auch uns die Hände gebunden. Der letzte Test einer Ausgabe muß so etwa drei Wochen vor Erscheinen am Kiosk geschrieben werden. Wenn in diesem »toten Winkel« von drei Wochen ein Spiel erscheint, muß es halt auf die nächste Ausgabe warten. Wie gerne hätten wir Wing Commander 4 schon letzten Monat getestet – doch der Hersteller hatte kein Testmuster für uns. Beim 3D Blaster war es noch schlimmer: Nach der Ankündigung in der Vorschau wurde die Karte für Deutschland gestoppt – der Hersteller wartet auf die verbesserte PCI-Version. Auf Teufel komm raus etwas zu testen, was man gar nicht kaufen kann, macht unserer Meinung nach dann keinen Sinn – darauf weisen wir dann auch im Aktuell-Teil der jeweiligen Ausgabe hin.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3 D
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ 3D-GRAFIKKARTEN: WIE GEHT ES WEITER?

Gerüchte, aber wenig Produkte: Die Revolutionen bei den 3D-Grafikkarten verzögern sich. PC Player hat sich bei allen Herstellern umgehört: Welche Karten kommen? Welche Spiele werden unterstützt? Wieviel schneller werden sie wirklich? Und am wichtigsten: Wann endlich kann man die neuen 3D-Karten kaufen? Laborberichte und CeBIT-Infos bringen Sie auf den neuesten Stand bei 3D-Hard- und Software.

◆ AUF DER CD: SIEDLER 2

Blue Byte hat uns für die nächste Ausgabe eine spielbare Demo der »Siedler 2« zugesagt. Ganz sicher ist auf der nächsten CD auch eine Demo zu »Warcraft 2«, die sechs komplette neue Level enthält, die es in der Vollversion gar nicht gibt. Im Tips & Tricks Bereich finden Sie Spielstände für alle wichtigen Wing Commander 4-Missionen. Außerdem gibt es eine spielbare Demo zu »Terra Nova«, neue Videos aus der Redaktion und viele Überraschungen.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 5/95



Die neuen Soundkarten von Terratec – wirklich echtes »Plug & Play«?

▶ DIE KOMBI-KARTEN KOMMEN

Preisverfall bei Soundkarten: Kombinationen aus General Midi, Soundblaster-Kompatibilität und Zusatzfunktionen werden Monat für Monat preiswerter. Neue Modelle versprechen »Plug & Play«- nie wieder Setup-Sorgen. Was taugen die neuen Soundwunder wirklich? Kommt vielleicht doch ein Standard, der den Soundblaster vom Thron heben kann? Welche Modelle werden auf der CeBIT präsentiert? Nächsten Monat wissen Sie mehr.

▶ KÜCHENSCHABEN UND KAUFLEUTE

Da sage noch mal einer, es gäbe keine neuen Spielideen mehr: In »Bad Mojo« wird der Spieler in eine Küchenschabe verwandelt, mit geradezu gruseligen Folgen. Bald erfahren Sie mehr über das Adventure-Spiel rund um unser aller Lieblingsinsekt.

Viel gesitteter geht es bei den mittelalterlichen Kaufleuten zu. »Die Fugger II« stürmt mit großen Schritten auf den Thron der Wirtschaftssimulationen. Wenn die Programmierer vor lauter Ereigniskarten und historischen Details nicht doch noch den Faden verlieren, ist nächsten Monat auch mit einem Test zu rechnen.

Sierra will mit »Lode Runner Online« die Netzwerke zum Glühen bringen und mit »Silent Thunder« eine neue Flugsimulation etablieren. Außerdem warten das Roboterfest »Earth Siege 2« und die abgedrehte Wirtschaftssimulation »Space Bucks« auf uns.

Das Küchenschaben-Adventure »Bad Mojo«

Fugger II -kaufen, kämpfen, korrumpieren!

PC PLAYER 5/96 erscheint am 17. April

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

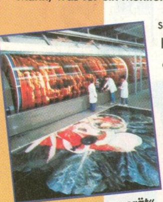
FINALE

Größer, schneller, weiter

500,-, ab 15.30 h
386 DX 40, 8 MB, 120 MB + 230 MB Festplatte, Soundblaster, CD-Rom, Laufwerk, 500 Zoll Monitor, Drucker Seihosha SL-95 Color, ca. 60 Disketten mit Spielen und Programmen, VB 1 700,-. ☏ [redacted]

Mann, was für ein Monitor...

Und diesen Monat aus unserem Absurditätenkabinett unter dem Titel »Es stand in der Kleinanzeige«: Der wahrscheinlich größte Monitor der Welt. Entdeckt hat das Monster Christian Zorn aus Braunschweig. Fragt sich nur, wie groß das in Zentimetern ist...



Wenn dieses »Faxgerät« von Panasonic Papierstau hat, möchten wir lieber nicht daneben stehen.

Kein Druckfehler, sondern ernst gemeint, ist angeblich dieses »Faxgerät« von Panasonic. Das Jumbo-System überträgt komplette Plakattafeln.

Dumme Fragen, dumme Antworten

Die Internet-Programmiersprache »Java« schreibt sich fast genauso wie »Jawa«. Als Sudhanshu Asthana von der Universität Karlsruhe sich deswegen bei der Anfrage »Was ist Java?« vertippte, erhielt er im Internet folgende Antwort:

»Die Jawa sind ein Volk, welches an das Wüstenklima des Planeten Tatooine angepaßt ist. Sie scheinen mit dem Verkauf von gebrauchter Hardware ganz gute Geschäfte zu machen.

≠ JAVA COMPATIBLE

Sie sind jedoch etwas kurz und kleiden sich sehr mönchsähnlich (Jesuiten), haben allerdings gelbe (bernsteinfarbene), leuchtende Augen. Sie sollten nicht mit Jabba, dem Ex-Gangsterchef der Gegend, verwechselt werden. Die Vorzüge der Jawa-Sprache können wie folgt dargestellt werden:

1) Mit ihr hat man keine Probleme, einen Job bei Lucasfilm zu bekommen.
2) Ihr Droide wird Sie höchstwahrscheinlich verstehen.
3) Niemand sonst wird Sie verstehen.«

Merke: Im Internet gibt es zuviele Komiker.

ZEHN COOLE INTERNET-SERVER

Immer nur »www.compuserve.com« ist langweilig: Wer ein echt cooler Surfer sein will, muß seinem Server einen witzigen Namen geben. Hier sind die zehn witzigsten »Domains«, die wir im Internet finden konnten:

10. **robot.asimov.net**
(Huldigung an den Science-fiction Autor)

9. **world.glo.be**
(in Belgien)

8. **in.ter.net**
(Das sagt alles)

7. **home.pages.de**
(Clever, clever)

6. **command.com**
(MS-DOS spoken here)

5. **my-hostname-is-longer-than-yours.mit.edu**
(Immer diese Angeber...)

4. **pong.ping.com**
(Stimmt die Reihenfolge?)

3. **sci.fi**
(in Finnland – offensichtlich Krimi-Freunde)

2. **com.com.com**
(ja ja ja...)

1. **lebigmac.com**
(Pulp Fiction?)

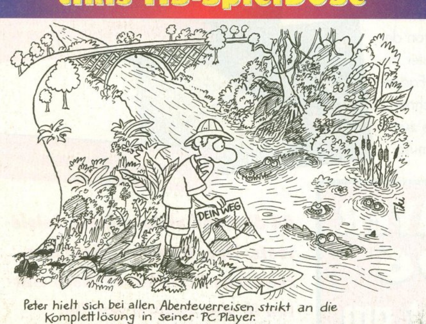
Aber Harald...

Kommt es Ihnen manchmal abends so um zehn nach elf auch so vor, als seien die Gag-Schreiber der »Harald-Schmidt-Show« auf SAT.1 nicht rechtzeitig fertig geworden? Ähnlich erging es dem Team, das Harald »Ich habe gar keine Antwort von den Dingern. Was heißt das eigentlich, online?« Schmidts Server betreut. Als der Internet-Dienst eröffnet wurde, prangten auf vielen Seiten noch peinlich viele Dummy-Texte. Das geht ja noch, aber richtig unverzeihlich war der Bug im »Gästebuch«. Hier können sich die Besucher eintragen und am ersten Tag war kein Filter aktiv, der Internet-Befehle aussortierte. So konnte man in seiner Gästebuchnachricht unter anderem Bilder unterbringen, was viele dazu nutzten, Haralds Server mit Porno-GIFs zu füllen. Erst einen Tag später merkten die Programmierer ihren elementaren Fehler und schalteten den entsprechenden Filter ein...



Und das war noch das harmloseste Bild... Gleich am ersten Tag entdeckten Besucher eine empfindliche Lücke im Harald-Schmidt-Server und stopften diesen mit Erotik-Bildchen voll.

tikis MS-SpielDOSe



Peter hielt sich bei allen Abenteuerreisen strikt an die Komplettlösung in seiner PC Player.



digital publishing
VOLLTREFFER!
ART.-NR:TOP602
49,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
„ICH WILL MEIN GELD ZURÜCK!"
Erklärung'95
D-Steuer
D-STEUER
Ihre persönliche Steuererklärung '95.
Haben Sie Probleme mit Ihrer Einkommensteuererklärung? D-Steuer bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Steuererklärung auf einfache und schnelle Weise zu bearbeiten. Das Programm verfügt über eine leicht zu bedienende Oberfläche, einen Formularassistenten, zahlreiche Hilfen und Tips. Sie können alle Anlagen (N, KSO, GSE, FW, V, L, AUS und E) bearbeiten und berechnen lassen. D-Steuer enthält das Know-How von Fachleuten und ist dennoch komfortabel und verständlich.
ART.-NR: TOP601
29,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
D-Mark
D-MARK
Ihre persönliche Kontoverwaltung. D-Mark ist eine ausgereifte Software für Ihre Finanzen. Schnell und einfach erledigen Sie Ihre finanziellen Transaktionen von Ihrem Rechner aus, egal ob als Privatperson, Freiberufler oder in einem Unternehmen. Kostenrechnung, Projektplanung oder -kontrolle sind mit den übersichtlichen Auswertungen nach Konten, Kostenart, Projekten und Geschäftspartnern kein Problem. D-Mark macht Ihre perfekte Finanzverwaltung zum Kinderspiel.
ART.-NR: TOP562
49,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
Deutsche Gesetze
D-Jure
D-JURE - Deutsche Gesetze
Die Gesamtausgabe unserer "D-Jure" - Reihe für Windows. Mit einem komfortablen und einfach zu bedienenden Gesetzestexte-Viewer, praxisnaher Lesezeichenfunktion, einer übersichtlichen Liste mit Gesetzesüberschriften, schnellem Direktzugriff auf häufig genutzte Gesetze und leistungsfähigen Volltextsuchfunktionen. Überzeugend durch ausschnittsweisen oder vollständigen Gesetzesausdruck und entsprechender Kopiermöglichkeit über die Zwischenablage zur individuellen Einbindung in eigene Texte. Auch als Teilausgaben erhältlich.
ART.-NR: TOP666
49,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
D-Info
Über 34 Millionen Einträge!
Adress- und Telefonauskunft Deutschland
2.0
Für DOS, Windows und Windows 95
D-INFO 2.0
Adress- und Telefonauskunft Deutschland! Bundesweit - alles auf nur 1 (!) CD-ROM! Über 34 Millionen private und gewerbliche Telefoneinträge finden Sie hier. Brauchen Sie einen günstigen Handwerker, wollen Sie vielleicht einmal Ihre ganze Familie wiedersehen oder suchen Sie etwa einen lang verschollenen, alten Klassenkameraden? Vielleicht haben Sie Glück! Hervorragende Such- und Sortierfunktionen mit tollen Exportmöglichkeiten und eine einfach zu bedienende Software bieten neben Entlastung und Produktivität auch jede Menge Spaß. Hier finden Sie (fast) jeden!
ART.-NR: TOP600
29,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
Über 1,44 Millionen Teilnehmer
Telefax-Auskunft Deutschland
D-Fax
D-FAX
Telefaxauskunft Deutschland gesamt auf CD-ROM! Über 1,44 Millionen private und gewerbliche Telefaxeinträge finden Sie hier. Haben Sie eine wichtige Faxnummer verlegt, möchten Sie nachts jemanden benachrichtigen ohne ihn zu stören oder einfach nur arbeiten? Vielleicht haben Sie Glück und finden hier die fehlende Telefax-Nummer! Hervorragende Such- und Sortierfunktionen, tolle Exportmöglichkeiten und eine einfach zu bedienende Software bieten neben Entlastung und steigender Produktivität jede Menge Spaß. Das Programm eignet sich hervorragend für Rund- oder Werbefaxe, denn hier finden Sie (fast) jeden! D-Fax ist die optimale Ergänzung zur D-Info 2.0!
ART.-NR: TOP584
19,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
Was kostet Ihr Handy? Wirklich!
D-Tarif
D-TARIF
Was kostet Ihr Handy? Wirklich! Der billigste Mobilfunktarif? Der beste Service? Tarife nach Maß! Rechnen Sie doch selbst nach. D-Tarif bietet Ihnen mit der aktuellen Mobilfunktarif-Datenbank eine umfassende Übersicht, Informationen und Beratung zu Mobilfunk-Netzen, Mobilfunk Providern (Anbietern) und deren Diensten. Sie erhalten einen Überblick zu mehr als 200 Tarifen und den jeweiligen Diensten der C-, D1-, D2-, und E-Netze.
ART.-NR: TOP523
49,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
CASTROP-
D-Atlas
WEGSTRECKENPLANUNG
D-Atlas - Routenplanung für Windows
Mit D-Atlas kommen Sie sicher und schnell an! Die Routenplanung für Windows bietet jede Menge Information und Leistung. Über 14.000 Orte in Deutschland und mehr als 100 Großraum-Umgebungskarten helfen bei der Tourenplanung. Komfortabel und schnell. Und, D-Atlas ist erweiterbar. Sie erstellen auf Wunsch individuell gestaltete Kartenzusätze und erweitern diese nach Ihren Ansprüchen. Dazu gibt es die Europa- sowie die Weltkarte und einen aktuellen Polenatlas mit 24.000 Orten und 48 detaillierten Stadtplänen.
Telefon 02369-916710
INFO-TELEFON
Telefax 02369-916790
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare
TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim



WINDOWS VIDEO & 3D

ab DM 699,- (2 MB WRAM)
unverbindliche Preisempfehlung

Multimedia Upgrade-Module für Live Video-in-a-Window, Framegrabbing und Hardware MPEG Playback:
MGA MediaXL-MPEG: DM 649,-
MGA MediaXL: DM 459,-

MGA Millennium

Die One-Board-Solution für Windows, TrueColor, DTP, DIP, CAD, Multimedia, Spiele, Video Playback, MPEG, 3D... & DOS

MGA Millennium Hardware

- Neu! MGA-2064W Chip
- Neu! Window RAM (WRAM) Speicher
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem
- Neu! 2 MB WRAM und 4 MB WRAM
- Neu! bis 8 MB WRAM aufrüstbar
- 220 MHz RAMDAC
- Neu! TrueColor bis 1600 x 1200
- Neu! 1920 x 1024 x 16-Bit
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- Neu! optimierte 32-Bit VGA für maximale DOS Performance
- Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung
- VESA DPMS, DDC-1, -2

Multimedia/Video & 3D

- Video Playback mit 30 Bildern p/Sek.
- Neu! Software MPEG Beschleunigung
- Neu! Color Space Conversion & Scaling für Video Playback unter DCI
- Neu! 3D Rendering mit Texture Mapping Support
- Neu! 190.000 Gouraud-schattierte Dreiecke pro Sekunde
- Unterstützung der 3D API Industriestandards: Open GL, 3DR, HOOPS, Microsofts RealityLab & 3D-DDI
- Neu! MGA Multimedia SuperPack CD-ROM mit u. a. 3D F/X von Asymetrix & NASCAR Racing von Papyrus



Softwaretreiber

- Windows, Windows 95, Windows NT, OS/2, DynaView für AutoCAD, Microstation

MGA PowerDesk/Windows

- Instant ModeSwitch
- PixelTouch
- QCDP
- Virtual Desktop bis zu 1600 x 1200
- VideoView
- Monitor Auswahl & Monitor Test
- Center Pop-Up & Center Window
- MaxVIEW & PanLock
- QuickAccess
- 3D Screen Saver

Weitere Treiber

- Dual Headed Virtual Display für Windows NT
- Echtfarbentreiber für OS/2
- UNIX X-Windows, 3D-Studio & CADKey Treiber über jeweiligen Hersteller erhältlich

DynaView/DOS

- 3D Viewer, Scroll & Zoom Bars
- Spy Glass View & Bird´s EyeView
- Main Window & Text Window
- Iconic Menüs & Tool Bars

AutoCAD/Windows

- 3D Viewer & Instant ModeSwitch
- Spy Glass View & Bird´s Eye View





matrox

Weitere Informationen erhalten Sie bei: Österreich: Hayward 0662-85 29 29-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Deutschland: Computer 2000 GmbH 089-780 408 08, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Magirus GmbH 0711-728 160, Macrotron AG 089-420 80
Matrox Electronic Systems GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX